

A PC-JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

IX. évfolyam, 5. szám, 1998. május

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

TOMBOLÓ LÓERŐK

FORMULA 1 '97

REDLINE RACER

MOTORHEAD

HADILÁBON ÁLLUNK

M1 TANK PLATOON 2

WARGAMES

DEADLOCK II

CSILLAGHULLÁS

STARCRAFT ÉS STAR WARS REBELLION

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciók áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciók szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciós Ár

11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
1944 ACROSS THE RHINE /H	4999.-	
3D ULTRA PINBALL	9999.-	
3 KOPONYA TOLTEC KINCSE ...	9999.-	
7TH GUEST / 11TH HOUR	5999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
7TH LEGION	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-	
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ADDICTION PINBALL	7999.-	
ADV.TACT.MISS. X WING VS TIE FIGHTER	5999.-	
AGENT ARMSTRONG	4999.-	
AM40 LONGBOW / CLASSIC	4999.-	
ANX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-	
ATF / CLASSIC	4999.-	
BAIKU BUG	9999.-	7999.-
BEAST WITHIN	4999.-	
BEAVIS & BUTT-HEAD	2999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BEST 3D GAMES OF 95	2999.-	
BEST GAMES OF 95	2999.-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLACK KNIGHT	5999.-	
BLOODNET	6999.-	3999.-
BREACH 3	2999.-	
BROKEN SWORD	4999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUGS 13	9999.-	7999.-
BUGRIDERS	11999.-	
BUREAU 13	6999.-	3999.-
BUZZ ALDRIN RACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDDON	9999.-	
CARMAGEDDON SPLAT PACK	5999.-	
CASTROL/HONDA SUPERBIKE WORLD	12999.-	
CHAOS CONTROL	HVJ	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHAOS EMPIRE	2999.-	
CHASM THE RIFT	9999.-	
CHRONOMASTER	9999.-	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVIL WAR	4999.-	
CIVILIZATION /H	4999.-	
CIVILIZATION II	7999.-	
CIVILIZATION II + COMMAND & CONQ.	9999.-	
CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS	9999.-	
COLONIZATION /H	4999.-	
COMANCHE 3	9999.-	6999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-	
CONQUER THE WORLD	7999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
CONSTRUCTOR	11999.-	9999.-
COUNTER ACTION	11999.-	
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUC	9999.-	
CYBERIA	4999.-	
CYBERMAGE	9999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK FORCES /H	4999.-	
DARK REIGN	9999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEADLINE / ARGENTUM	4999.-	
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-	
DEATHTRAP DUNGEON	HVJ	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESERATED LANDS	8999.-	
DESTRUCTION DERBY / ARGENTUM /H	4999.-	
DIE BY THE SWORD	11999.-	
DIE HARD TRILOGY	12999.-	9999.-
DIO	4999.-	
DOOM 2	4999.-	
DOOM TRILOGY	5999.-	
DOUBLE TROUBLE	2999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUKE NUKEM 3D CLAS.	4999.-	

DUKE NUKEM 3D KILL-A-TON COLL.

DUNGEON KEEPER	4999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	8999.-	3999.-
EARTH SIEGE	8999.-	
ECSTASIA / ARGENTUM /H	4999.-	
ECSTASIA II	11999.-	9999.-
ELF	1999.-	
EMPIRE KICKER	1999.-	
EMPIRE TOWERBUILT	11999.-	6999.-
EXECUTIONER II	5999.-	
EXTRACTORS	7999.-	
EXTREME RISE OF TRUNK	3999.-	
EXTREME VELOCITY	12999.-	
F1 RACING SIMULATION	11999.-	
F117A	2999.-	
F15 STRIKE EAGLE II /H	4999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	11999.-	
FEAR FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIFA 98	9999.-	
FIGHTING FORCE	9999.-	
FLASHBACK /H	3999.-	
FLIGHT SIMULATOR 98	15999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLIGHT UNLIMITED II	9999.-	
FLYING CORPS GOLD	9999.-	
FOOTBALL GLORY /H	2999.-	
FORMULA 1 '97/200X	HVJ	
FORMULA 1 / 200X	12999.-	9999.-
FORMULA 1 GP /H	4999.-	
FORMULA 1 GP 2	9999.-	9999.-
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FORSAKEN	HVJ	
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE /H	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
G.POLICE	11999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAMERS JACKPOT 3D	12999.-	
GEAR HEADS	4999.-	
GENEWARS	11999.-	
GLORIANA	12999.-	
GRAND PROX MANAGER /H	4999.-	
GRAND PROX MANAGER II	4999.-	
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999.-	
GT RACING	9999.-	7999.-
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HELLFIRE	5999.-	
HEXEN 2	11999.-	
HOLIDAY ISLAND	11999.-	
I WAR	11999.-	
INTENTION	9999.-	
IMAZ ABRAMS	11999.-	9999.-
INCOMING	HVJ	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INTERSTATE '76	4999.-	
INTERSTATE '76 NITRO RIDERS	6999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
IRON HELIX	3999.-	
JIMMY WHITE SMOOKER /H	3999.-	
JOHNNY BAZOOKATONE /H	3999.-	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
KINGPIN	2999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
LANDS OF LORE	4999.-	
LANDS OF LORE II	11999.-	
LAST BLOOD	11999.-	
LEGEND OF KYRANZIA 2 /H	4999.-	
LEGO ISLAND	9999.-	
LEMMINGS 3D / ARGENTUM /H	4999.-	
LOADSTAR	9999.-	4999.-
LORDS OF MAGIC	11999.-	
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	11999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUXURY LUKE	9999.-	
LULA THE SEX EMPHIRE	9999.-	
MY TANK PLATOON 2	11999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MAN X TT SUPERBIKE	11999.-	
MANIC KARTS	6999.-	3999.-
MAX 2	HVJ	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA MAN X 3	11999.-	4999.-
MEN IN BLACK	9999.-	
MICROCOSM	8999.-	4999.-
MIGHT AND MAGIC VI	HVJ	

Fogy. Ár Akciós Ár

MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	
MONOPOLY	5999.-	
MONSTER TRUCKS	11999.-	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MOTORHEAD	HVJ	
MYSTERIES OF THE BITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NBA LIVE 98	9999.-	
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999.-	
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999.-	
NHL 98	4999.-	
NIGEL MANSELL W. CHAMPION /H	1999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
NUCLEAR STRIKE	4999.-	
OLYMPIC GAMES	4999.-	
OVERBOARD	9999.-	
OVERLORD /H	4999.-	
PANDEMIONUM	11999.-	7999.-
PANZER DRAGON	9999.-	
PERFECT ASSASSIN	12999.-	9999.-
PERFECT WEAPON	9999.-	
PETE SAMPRAS TENNIS	4999.-	
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PHANTASMAGORIA	9999.-	
PINBALL '95	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PIRATES GOLD /H	4999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST SWAT	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
PRINT ARTIST	3999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PRO PINBALL - THE WEB	7999.-	
QAO	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE II	11999.-	
QUAKE MISSION PACK 2	9999.-	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RAPTOR	2999.-	
REBEL ASSAULT /H	4999.-	
RED ALERT AFTERMATH	9999.-	
RED ALERT COUNTER STRIKE	5999.-	
RED BARON II	11999.-	
REDLINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE	5999.-	
RESIDENT EVIL	11999.-	
RESURRECTION PACK FOR QUAKE	7999.-	
RETRIBUTION	1999.-	
RIDDLE OF MASTER LUJ /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE	4999.-	
RIVEN	11999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999.-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-	
SENSIBLE GOLF	9999.-	3999.-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER '98	HVJ	
SHADOW PRESIDENT	1999.-	
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHERLOCK HOLMES ROSE TATTOO	4999.-	
SHIRAZ FOR QUAKE	6999.-	
SID MEYER S BETTYSBURG	11999.-	
SILVER SKI RACING	9999.-	
SIM CITY /H	4999.-	
SIM PARK	9999.-	
SIM SAFARI	9999.-	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMURFS	9999.-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPENETRE VR	6999.-	3999.-
SPYRO	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR CRAFT	9999.-	
STAR TREK FINAL UNITY	4999.-	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STARTRIX PINBALL	9999.-	
STEEL PANTHERS 3	11999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUSBY	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYNTH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TERMINATOR FUTURE SHOCK	4999.-	
TEST DRIVE 4	11999.-	
TEX MURPHY VERSEER	11999.-	
TFX	1999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
TIE FIGHTER	4999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-

Fogy. Ár Akciós Ár

TILT	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-	
TOMB RAIDER UNFINISHED BUSINESS	5999.-	
TOMKA CONSTRUCTION	9999.-	
TONGSTRUCK	4999.-	
TOTAL ANNIHILATION	9999.-	
TOTAL HEAVEN	13999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TRANSPORT TYCOON	4999.-	
TREASURE HUNTER	11999.-	
TUNDERHAUK 2	4999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
TUROK DINOSAUR HUNTER	11999.-	
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLL.	11999.-	
ULTIMATE DOOM	9999.-	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999.-	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VIRTUA COP 2	11999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VIRTUAL LULA BABE (MISSION)	HVJ	
VR POWERBOAT RACING	HVJ	
WARBREDS	9999.-	
WARCRAFT 2 DELUX	11999.-	
WARHAMMER DARK OMEN	11999.-	
WARLORDS III	12999.-	
WARRIORS II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	9999.-	
WEREWOLF	4999.-	
WETLANDS	6999.-	
WHERE IS WALLY	3999.-	
WHITE LINE COLLECTION	8999.-	4999.-
WING COMMANDER III	4999.-	
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WOLF	3999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
X CAR	11999.-	
X COM APOCALYPSE	12999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999.-	6999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
ZOO	1999.-	

1+5 JÁTÉK

CRAZY CARS	1999.-	
GRAND PROX MASTER	1999.-	
LAST NINJA 2	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	
MILLE MIGLIA	1999.-	

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciós Ár

BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
CAPTIVE	3999.-	
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DAEMONSGATE	3999.-	2999.-
DARKER	6999.-	
DIZZY COLLECTION	2999.-	
EL FISH	3999.-	2999.-
FREE CC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT X WING DATA	4999.-	2999.-
MIDWINTER II	2499.-	2999.-
PARAGLIDING	9999.-	
PATRIOT	4999.-	2999.-
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
RETURN OF PHANTOM	5999.-	
SAMURAI	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-
ZEPPELIN	3999.-	2999.-

VULÁGBAJNOKI ELŐZETES	8
STARCRAFT	10
DR: RISE OF SHADOWHAND	13
MOTORHEAD	14
REDLINE RACER	16
M1 TANK PLATOON II	18
DEADLOCK II	20
STAR WARS REBELLION	22
EMPIRE GOLF PRO	25
QUEEN THE EYE	26
BLACK DAHLIA	28
SPEC OPS.....	30
FORMA 1 '97	32
DIE BY THE SWORD	34
SIM SAFARI	36
WARGAMES	38
JUDGE DREDD PINBALL.....	40
HÍREK	4
MIZUJS, PIERROT?	6
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

BLACK DAHLIA	28
DEADLOCK II	20
DIE BY THE SWORD.....	34
DR: RISE OF SHADOWHAND	13
EMPIRE GOLF PRO	25
FORMA 1 '97	32
JUDGE DREDD PINBALL.....	40
M1 TANK PLATOON II	18
MOTORHEAD	14
QUEEN THE EYE.....	26
REDLINE RACER.....	16
SIM SAFARI	36
SPEC OPS	30
STAR WARS REBELLION	22
STARCRAFT	10
VULÁGBAJNOKI ELŐZETES	8
WARGAMES	38

tartalom

I X . É V F O L Y A M ,



Deadlock II

A Cyberlore Studios egy nagyon kellemes kis Civilisation-klónnal lep meg bennünket

20. oldal



Starcraft

Az egész világ lélegzetvisszafojtva várta, hogy felül lehet-e múlni a Warcraft II-t. Sikerült.

10. oldal



M1 Tank Platoon II

A Microprose legújabb játékában végérvényesen elszabadulnak a páncéloscsapatok.

18. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/05-66-22)
A címlapon: Starcraft
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
omdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levélvezető: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



Star Wars Rebellion

A Lucasarts végeláthatatlan Star Wars-játékára-datában most egy stratégiai játékban csap össze a Birodalom és a Lázadók serege.

22. oldal

Világbajnoki előzetes

A közelgő futball VB-re bemelegítve megnézzük, mit forral boszorkánykonyhájában az EA Sports és az Eidos

8. oldal



AKTUÁLIS

1998. május hónapja igen vidám mulatságnak ígérkezik, mivel - ha jól látom a köz- és nem-közzszolgálati TV-állomások reklámblokkjaiban - megint választani fog az ország. Most egy napig megint mindenki főszerkesztőt játszhat: megmondhatja, hogy a következő négy évben ki igazgassa az ő kis életét. Az eseményt azért tartom roppant vidámnak, mert most mindenki a saját bőrén tapasztalhatja, hogy milyen nehéz dolgom van, amikor el kell döntenem, hogy mi kerüljön be egy-egy adott hónapban galaktikus kis magazinunkba. (Jó, mondjuk a hasonlat egy kicsit sántít, mert a bőség zavara ugyan mindkét esetben fennáll, de az én kis berkeimben összehasonlíthatatlanul minőségibb anyag áll rendelkezésre.) Mire ezt olvassátok, addigra már minden felnőtt magyar állampolgár behűzgálhatja a maga kis keresztjét a rubrikákba - én viszont Nostradamus kései utódaként már most meg tudom mondani, hogy mindenki tévedett. (Már megint.)

Sebaj, fő a vidámság, mert aki ebben a hónapban kotorászik az újdonságok között, az biztos megtalálhatja szíve új csúcskét, mert - leszámítva azt az apróságot, hogy végre-valahára megjött a csodálatos, fenomenális (további jelzők majd a cikkben) Starcraft - az elmúlt hónapban minden kategóriában igen szép volt a termés.

Szuper Gábor személyében van szerencsém egy új vendéget üdvözölni a csapatban (aki azért már nem olyan új vendég, hiszen az 576 Konzolban már elkövetett egy-két dolgot). Azt találta ki, hogy lehetőleg minden hónapban felkeres egy-egy ismertebb személyiséget (rocksztárt, főszerkesztőt, és egyéb hasonló kétes személyeket), hogy mikrofonjával szóra bírja őket számítógépes élményeikről - trháat lehet, hogy a végén még Mizujs-sorozatokat nyitunk lapjainkon. Bemelegítésnek ennyi elég is - jó szórakozást!

Dominion (Eidos/Ion Storm)

Mivel a Daikatana megjelenését egy időre elhalasztották, valószínűleg a Dominion lesz Jon Romero, a Doom atyja új cége, az Ion Storm első, Eidosnál megjelenő játéka, ami igen meglepő módon nem egy 3D akciójáték – hanem egy real time stratégia. A Dűnét idéző történet a Gift3 bolygón játszódik, ami egy ősi mágikus tárgy, a Gift3 Messiás lelőhelye. Aki birtokolja a tárgyat, elképesztő hatalom birtokába jut – és a szokásos emberiségen kívül még három, különböző képességekkel rendelkező jelentkező is akad a megszerzésére. Amiből természetesen nagyon nagy csíhi-puhi kerekedik... Innen pedig beindul a szokásos C&C-séma (bányászgatunk és gyártjuk a csapatokat), amelyben a terepet izometrikus 3D-ben szemlélíjhetjük a sivatagos, sarkvidéki, vagy éppen erdős környezetben. Ami talán kiemelheti majd a játékot a real time stratégiák immáron mindent betöltő áradatából, az a megvalósítás lesz: a hi-colorban nyomuló akciót 640*480-tól egészen 1280*1024-es felbontásban is lehet futtatni! Az előzetes ígéretek szerint az engine akár kétezer, a pályán mozgó járművet tud majd egyszerre kezelni. A játékhoz több mint 90 percnél átvezető videó tartozik majd, amelynek zenéjét a játékhoz hasonlóan Romero mester komponálta. A játék még nyáron a boltokba kerül, bár lehet, hogy a gyengébb masinák tulajdonosai nem fognak örülni neki. A fenti valóban impozáns paraméterek ugyanis minimálisan egy P166-ot és 32MB RAM-ot fognak igényelni. Sebjáték ezt is felfűtik az utóknak...



RPG (Gremlin)

Talán nem kell különösebben meghatározni, hogy a Gremlin roppant fantáziadús címet viselő játéka vajon melyik kategória szerelmeseinek szívét fogja igazán megdobogtatni (bár ez egyelőre csak munkacím). A szerzők nem kisebb célt tűztek ki maguk elé, mint azt, hogy megpróbálnak egy olyan szerepjátékot alkotni, amely elegíti magában a Lands of Lore 2 és a Diablo legfőbb erőit. Hogy ez valóban sikerülhet is nekik, arra garancia Paul Green személye, aki az igazán kellemes Realms of the Haunting producereként már szerzett magának némi babérokat. A játék fejlesztésénél a ROTH engine-jéből indultak ki, de természetesen jelentős fejlesztésekkel: a grafika hi-color, természetesen 3D-támogatással,



nagyon sokat csiszoltak a sebességén, valamint teljes 360 fokos szabadságfokú mozgási lehetőséget biztosítottak a játékosnak arra, hogy a fantasy-éra szokásos helyszíneit bejárassa. A játék egyelőre még eléggé kezdeti stádiumban van, mindössze annyit szívrogtattak ki róla, hogy még mindenképpen az év vége előtt szeretnék befejezni.

Star Trek: The Birth of Federation (Microprose)

A Star Trek-licenc legálább olyan klapadhatatlan forrást szolgál a Microprose-nak, mint mondjuk a LucasArtsnak a Star Wars – egyszerűen minden bört lenyűgöz róla! Az utóbbi időben egyébként mindkettőjüknek hasonló ötletei támadtak: stratégiai játékok gyártanak kedvenc pénzforrásukból. A LucasArts művéről hátrébb értesülhetünk, a Microprose-éra még sajnos várni kell egy kicsit. Az első és legfontosabb különbség köztük az, hogy a Star Trek körökre osztott lesz, ami megtehetően merész húzás ebben a real time-dívatú időben. A játékban öt nagy nemzet (vagy inkább faj) küzd majd a világ feletti teljes uralomért: a Föderáció, a romulánok, a klingonok és a ferenglek és a kardassziánok. A szokásos nyersanyagbányászat, csapatok és flották építése és a védelmi berendezések felhúszása mellett fontos szerepet kap majd a technológiai fejlesztés, a felfedezés és a kerekedelem is. A program erőssége – a Rebellionnal szemben – valószínűleg a harcok részletek kivitelezése lesz, ugyanis ezt a Falcon repülőgép szimulátor erre a célra átalakított engine-je fogja végezni. A játék megjelenése valószínűleg az ősz elejére várható.



X-Files (EA/Fox Interactive)

Ahogy az a kisebb-nagyobb filmsikerokról már csak lenni szokott, hamarosan Mulder és Scully ügynökök is bevonulnak a számítógépes játékok világába. A meglehetősen szokatlan kivitelezésű kalandjátékban természetesen egy (illetve több) nyomozás kellős közepébe csöppenünk, amelynek a végére lehetőség szerint eljutunk arra a végkövetkeztetésre, hogy az igazság odaát van. A több részre osztott kezelőfelületen egy rakás segédeszköz segíti dolgunkat: egy keresőegység segítségével az FBI aktái között kutakodhatunk; a lezárt akták között megtaláljuk az összes lezárt eset leírását, amely eddig megőrzött az X-Filesben; bármikor bevetethetjük az FBI különleges felderítőit (például az ujjlenyomat- és hangazonosítót). A Quicktime VR-ben feldolgozott azonosításoknál teljes 3D-ben forgathatjuk a kamerát, vagyis minden irányból megvizsgálhatunk bármit. A legkellemesebb érdekessége a játéknak viszont az, hogy az Internet kapcsolattal rendelkező felhasználóknak létrehoztak egy szót, amelyről a játékot folyamatosan új epizódokkal és dossziékkal frissíthetik. A játék közvetlenül megjelenés előtt áll, tehát nem kizárt, hogy hamarosan össze is futhatnak vele valamelyik számunkban.



Kiváló hír a Civ2 rajongóknak: hamarosan a boltokba kerül az Ultimate Civ2, amely az alapjátékon és a Fantastic Worlds kiegészítőn kívül végrehaladásra multiplayer-opciót is tartalmazni fog.

A Psygnosis ugyan nem túl jól időzítette az F1 '97 PC-verziójának megjelenését, de hamarosan (összettel) jön az F1 '98 is, amit a Bizarre Creations helyett most egy Visual Science nevű céggel készítenek el.

A Microsoft legújabb bejelentése szerint a DirectX legújabb, 6.0 verziójának betátesztelését befejezték, és a szintén public domain szoftvert júliustól fogják forgalomba hozni.

És az elmaradhatatlan hír Bill Gatesről: remélem mindenkinek volt szerencséje látni a CNN közvetítését a Win98 bemutatójáról, ahol egyenes adásban sikerült lefagyasztani az új NT-vel egyetemben.

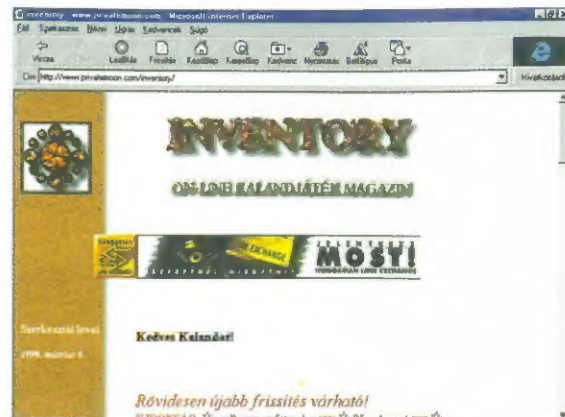
E nekes, szerző-producer. Nevét produkcióinak jellegzetes, kicsit szomorkás hangulata és az ehhez sokáig társuló szomorúbohóc félmaszája miatt kapta. 1987 óta lép fel, eleinte nagy létszámú zenekarával, később szólístásként lesz ismert. Pályája főbb állomásai, a teljesség igénye nélkül: 1990. Babaházak (első nagylemez) 1991. A Mechanikus Narancs c. musical zenéje, a Budapesti Kamaraszínház felkérésére. 1992. Nekem senki nem hegedül (második album) 1993. "Élő videoklippek" – sajátos koncertsorozat a Bábszínházban, Babaházak II. 1994. Tellhoid (single), Levelek a holdba 1995. Az első felvonás (Best of...) A lemezbemutató koncerten végleg megvált az arcfestéktől, ezzel is nyomtatékosítva előadói működésének minimálisra csökkentését. Jelenleg főként producerként dolgozik, csak sok éve működő klubjában lép föl kicsiny zenekarával. Körülbelül egy éve Inventory címmel kalandjátékos magazint készít az Interneten

A zene vagy a számítógép a régebbi szerelem? Melyikkel ismerkedtél meg korábban? Természetesen a zenével. Én annál azért régebbi vagyok! (nevet) Időn be-töltöm

a 29-et. Amikor én kölyök voltam, a számítógép még egyáltalán nem volt elterjedt eszköz. Ha a kezdetleges videójátékok katalógusait nézgettem, fogalmam sem volt, hogyan is működik mindez, és a játéktérmegekben is első-sorban a flipper volt még a menő. A számítógép nekem a fiatalságom közepébe, tehát a tudatos és nem az útkereső részbe esett bele. Ez azt jelenti, hogy amikor először vettem PC-t, az azért volt, hogy szöveget tudjak rajta szerkeszteni. Cikkeket fordítottam, meg gépkönyveket a Roland hangszergyártó cég magyarországi központja számára. Akkoriban még nem is nagyon jutott eszembe, hogy játsszak a géppel... Azzal az egyszerű XT-vel talán nem is lett volna számomra olyan élvezetes. Mindez hét évvel ezelőtt történt, amikor már évek óta aktívan zenéltem...

Ugyanakkor a

masina kezelését elsajátítani egy muzsikusként, mint mindent egy nagy számítógépes operációs rendszer tükrében szemlélni. A mai napig egy tíz éves hardver sequencert használok a felvételek elkészítéséhez, amivel a munka talán nem annyira látványos, de – azt hiszem többször bizonyítottam – mindent meg lehet rajta csinálni. Mindezek mellett, van egy elég jól felturbózott számítógémem is, ami még egy frissítésen megy át ezen a héten. Újabb winchesterek és egy DVD drive kerül bele.



tam, nagy kalandjátékos vagy. Kizárólag kalandjátékokat játszom. Annnyira szigorúan veszem a műfajt, hogy RPG- vagy akció-beütésű programokat sosem vásárolok. Leginkább az amolyan

Mizujs, PIE

Azt hiszem te is egyetértesz, hogy ez egy ördögi kör, amiből nem lehet kiszállni. A számítógép egyre inkább olyan, mint egy használt kocs: egy határ után már túl

Myst típusú játékok (pl. Lighthouse, Obsidian, Timelapse), vagy a puzzle game-ek (Jewels of the Oracle, Gems of Darkness, Nine stb.) vonzanak. Elég komoly gyűjteményre tettem szert az elmúlt évek során – és fontos elmondanom, hogy nálam minden egyes program (közel száz) dobozos, azaz eredeti. Nagy szá-lalékuk azonban lithon nem beszerezhető.

Milyen újdonságok vannak a polcodon?

A legutóbbi nagy szerzeményem a fantasztikus Black Dahlia és a Tex Murphy: Overseer, ami a DVD-re vár. Újdonságnak számít a Journeyman Project 3, azaz a Legacy of Time is és a Das Grab des Pharao. Ez utóbbi Egyipt 1156 B.C. címmel jelent meg angol nyelvterületen, csak ezt éppen Németországból sikerült megszereznem.

Beszélsz németül is?
A kedvesem kitűnően beszél németül, és vannak olyan játékok, amelyekről előre eldöntjük, hogy ketten fogjuk játszani. Így van egy-két érdekes német játék is (pl. Shine, Evocation). Egy ilyen kalandozás kitűnő időtöltés tud lenni, s mivel rettentően kevés szabadidővel rendelkezem, sokszor a programok összehozásával tudom csak a helyzeteket megoldani. Sajnos érdemtelenül keveset tudok foglalkozni az immáron hét éves fiammal is, akinek

ze-néidet hallgatva számomra az érződik, hogy az alkotásuk erősen összefonódik a számítógépekkel. Az elektronikával valóban, de nem feltétlenül a számítógéppel. A körülöttem lévő komoly be-rendezések számítógépek ugyan, de ún. célszámítógépek. Könnyebb és céliravezetőbb egy ilyen "szűklátókörű", ám igen okos

so-kat veszít az értékéből. Valóban. Véleményem szerint érdemes legalább 70-75%-on tartani a gépparkot. Éppen ezért nem ez a mostani frissítés lesz ebben az évben az utolsó. Kora ősszel komolyabb változtatásokra készülök. 576kb: Mire használod egy ilyen erős számítógépet? A számítógémem és a MIDI-rendszer között máig nincsen konkrét kapcsolat. A zenei produkciók esetében otthonomban a nagy stúdióval teljes kompatibilitást alakítottam ki. A számítógép továbbra is elsősorban az írást szolgálja. Ezentúl a képezelést is – ugyanis mintegy 3-4 éve grafikai tervezésekben is részt veszek –, valamint nem utolsósorban az Internetezést és a játékokat. Elsősorban milyen jellegű játékokat szeretsz? Úgy hallot-



idejekorán szeretném felhívni a figyelmét a számítógép lehetőségeire. Talán nemsokára együtt fogunk játszani is...

Az angol nyelvű nyilván nincs problémád, ha a kalandjátékokat szereted.

Nem beszéllek tökéletesen, de többnyire úgysem egyedül játszom. Azt mondják, a kalandjáték egy magányos műfa és leginkább egyedül lehet élvezni. Hát én ebben nem hiszek. Nálam kisebbfajta "szeánszok" jönnek létre egy-egy várva-várt újabb program megérkezésekor. Sokszor négyen-öten ülünk egy probléma fölött és egy jól sikerült játék esetében mindannyian úgy érezzük, hogy együtt jártunk ott a helyszínen. Van egy közös titkunk, amit mások úgysem hinnének el...

Mennyire bírod főlbosszantani magad egy problémával?

Én nagyon nyugalmas játékos vagyok. Csak egyetlen játék birt főlbosszantani – nem is olyan régen –: az Atlantis. Egy nagyon szépen megcsinált kalandjáték, amelyben elhintettek néhány buta akciójelenetet. Például egy alkalommal egy koszmában föl kellett rohanni az emeletre, ott megragadni egy kötelet, valamelyik ellenségemnek nekilendülni, és ha bármit rosszul csináltam, vagy nem elég gyorsan, akkor

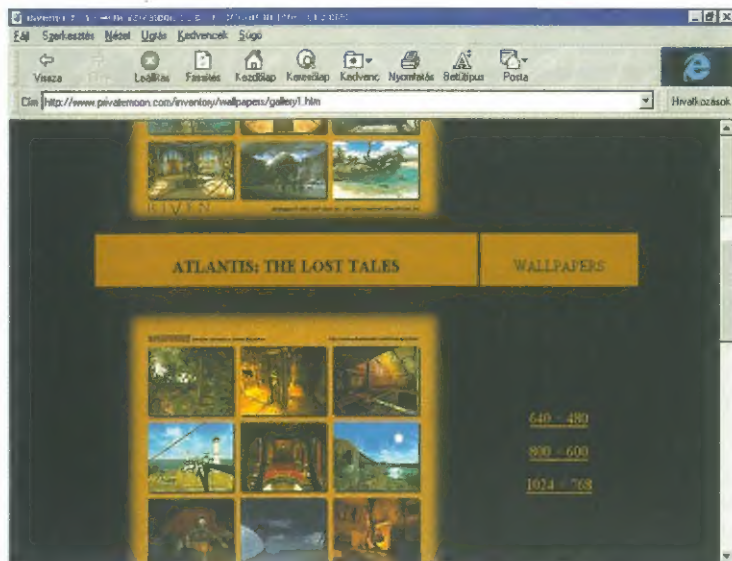
végigjátszás alapján. Később aztán a "nagy bajban" néha képesek voltak felhívni egy amerikai hint-line szolgáltatót is. A mai napig, amikor már szinte "hivatalból" gyűjtöm a végigjátszásokat az Internetről, szigorúan csak azt a részt nézem meg, ahol elakadtam.

Hogyan állod meg, hogy ne nézd tovább?

Izgat a történet, vagy a rejtvények logikája. Mindkettő képes lekötni sokáig: a Titanic, vagy a Gabriel Knight kis lineáris sztori-szövege, vagy a 7th Guest, Safecracker típusú puzzle-gyűjtemény, ahol a környezet és a szereplők csak másodlagos szerepet töltenek be. A történetmondós kalandoknál kis társaságban sokszor rajtam marad a "kódolt ajtózárr" jellegű rejtvények megoldásának feladata. Egy ilyen cigarettaszünet után azonban legtöbbször kénytelenek gratulálni! (nevet)

Van nagyon utált játékod?

Nincs. Egyetlen műfajon belül műfaj nem jön be nekem – és ezzel a kijelentéssel nem leszek túl népszerű: a rajzfilmes kalandokat nem sikerült megkedvelnem. Szörnyű, de egy agyondicsért Curse of the Monkey Island-dal, vagy egy Broken Sword epizóddal nem tudok zöld ágra vergődni... Egyetlen hasonló programot vásároltam csak



szik a szolgálati fegyverével, ám az a pózolások közepette kiesik a kezéből az ablakon át az utcára. Rosszcsont gyerekek meg azonnal ellopják a pisztolyt – utánaszaladni sem érdemes.

Soha nem szoktál egy belefeledkezni a játékba, hogy egyszerűen nem bírod abbahagyni?

Mivel általában csak este jutok a lehetőséghez, hogy kikapcsolódjak, az álmoság ennek ko-

a megismertetésére irányul. Keveset alszom – ez tény.

Mi változott az INVENTORY egy éve alatt?

Nem sok változott, az alapstruktúra azonos: leírások, képcsarnokok, végigjátszások, demók, interjúk, rövid hírek, patchek oldalai képezik a site háziasát. Az utóbbi időben slágerlistát közlünk a leglátogatottabb INVENTORY-oldalakból és bemutatjuk a világranglistákat is (Charts rovat), a népszerű Képcsarnok-formátumunk alapján különböző méretű háttérképek készültek (Wallpapers rovat), valamint nemrég beindult a Fórum c. rovatunk is, amely

RRROT?

azonnal repült a kés... Mindehhez a játék interface-e kimondottan kalandjátékos célokat szolgált. Már ott tartotunk, hogy a monitor közepére keresztet rajzoltunk, hogy el tudjuk találni a megfelelő pontot, de sehogy nem jött össze a dolog. Így aztán egy hirtelen mozdulattal kikapcsoltam az egész gépet – azóta sem játszottam tovább az Atlantist.

Erre a jelenetre én is emlékszem, én is elakadtam itt. Úgy emlékszem, csak a leírás alapján jutottunk tovább. Te mennyire veszel igénybe ilyesmit?

Igyekszem nem használni – ez a legdiplomatikusabb válasz. 1994-ben, az első időkben egyáltalán nem játszottam

eddig: a Gene Machine-t, azt is elsősorban a Verne regényekre emlékeztető hangulata miatt.

Nem lehet, hogy túl komolyan veszed a játékot?

Lehet. Alapvetően mindig nagyon komolyan veszem. A Legacy of Time-ban is sokáig zavart Arthur, az okoskodó-humorizáló chip jelenléte. Sokáig nem is engedtem szóhoz jutni. Aztán néhány sugására szükségem volt és egyszerűen csak azon vettem észre magam, hogy "megvettem" a poénját. Talán addigra telítődtem a túl mufurc főszereplő származásos akciós-alakításával. A humort a játékban inkább olyan formában szeretem, mint a Tex Murphy-kalandokban van. Amikor a színészek játékában, a játék figuráiban találom megmosolyognivalót.

A Pandora Directive egyik emlékezetes pillanata számomra az, amikor a boldog és büszke detektív az örömeiben morzsolgatótt, nagy összegről szóló csekket egyszerűen véletlenül eltépi. Vagy ugyanő, Tex Murphy, az Under a Killing Moon-ban nagyfiút ját-

moly korlátot szab. Ha hirtelen ráborulok a billentyűzetre és elalszom, kénytelen vagyok abbahagyni.

Nem tudom hogyan tudsz időt szakítani mindezek mellett az INVENTORY-ra, az Interneten elérhető kalandjáték-magazinnodra. Meselelnél arról egy keveset?

Bizony, az INVENTORY januárban volt egyéves. A www.privatemoon.com/inventory.html címen található és a mai napig közel tízezer látogató kereste fel. Hogy hogyan van időm a fejlesztésre, a frissítésekre? Magam sem tudom. Kapok segítséget hétfőpróba kalandor barátaimtól is, hiszen az INVENTORY végülis egy stáb. A motor pedig a lelkesedésem, amely ennek a mostanában igen áldatlan helyzetben lévő műfajnak



egy üzenőfüzet mintára készült levelezőklub – és meglehetősen elegáns. Ez utóbbinak a jelentőségét még nem sokan mérték fel, de lassan, ám biztosan nő a látogatók száma...

Remélem, hogy mi is hozzá tudunk járulni a magazin népszerűsítéséhez... Köszönöm a beszélgetést.

Szuper Gábor



A foci világbajnokság kezdete sok fontos teendőmre lesz. Rossz hatással: a kezdő sáposzóval egyidőben a külvilág teljesen megszűnik majd a számára, csak némi hideg serítél és egy zaklató ropogtatónival fog arra emlékeztetni, hogy kint is zajlik az élet. No, de addig még nagyon sok idő van hátra, és akárcsak az életben, a PC-s játékleveleken is megindul a verseny az elsőségért: ki fogja a VB aktualitását a legjobban kiaknázni? Most mindjárt az egyik legnagyobb esélyes, az EA Sports által kreált World Cup 98-at szeretném egy kicsit beharangozni.

Felmerülhet a kérdés, hogy a nagyszerű FIFA '98 után még mit lehet csinálni a játékon. Nos, azt kell mondanom, lehet, mert azért jócskán voltak bugok a programban, azzal együtt, hogy mindmáig a legtökéletesebb szimuláció azért mégiscsak ez.

Az irányítható csapatok jórészt a 32-es döntőben résztvevők közül kerülnek ki, de akad egy-két kivétel is. A magyarok sajnos úgy tűnik nincsenek benne, nyilván a selejtezőkben nyújtott kimagasló eredményeknek köszönhetően – bár itt mindenképpen meg kell jegyezni, hogy csak a béta-verzióhoz volt szerencsém.

A világbajnokságon kívül barátságos meccseket is játszhatunk, valamint – és ez a játék egyik legnagyobb poénja – a klasszikus vb-döntőket is megvívhatjuk. Természetesen az olyannyira megszokott gyakorlás opció is rendelkezésünkre áll.

A program legnagyobb erénye kétségtelenül a grafikai engine lesz, immáron teljeskörű 3D-kártya támogatással. A játékosok ugyan még nem fotorealistikusak, de legtöbbször tökéletesen fellelmezhetők. Számos speciális mozdulatsor elvégezésére képesek, ha jól számoltam, 20 féle labdakezelési formula hozható elő, amelyek természetesen a labda és a játékos egymáshoz viszonyított helyzetéből adódnak. Az emberi mozgások szá-

mtógépes megvalósítása szinte tökéletes. A környezet sem pláki: a város a franciák a Stade de France felhúzója mellett 9 régi stadionjukat gyönyörűen felújították – a programban mind a 10 helyszín szerepel, méghozzá olyan életszerűséggel, hogy aki játszik a programmal, nyugodtan elmondhatja, látta hogy néz ki belülről a Montpellier stadionja vagy a Parc des Princes. A közönség természetesen a két össze-csapó csapat színeiben pompázik, és jobban is néz ki, mint a régebbi verzióban.

A kommentárok is hozták a szokásos színvonalat, igen választékosan beszélnek, és minden helyszínről egy külön kis leírást közölnek a városról. Nagyon jópofa, és

WORLD CUP 98

a tévében is simán elmennének. Persze minden városhoz külön van klip. Az introban már nem a jól ismert Song 2 (Blur) szám megy, hanem a Chumbawambától a Tubthumping, ami azért annyira nem tűnik jó választásnak mint a Blur

(bár ízlések és pofonok különböznek), de még így is klasszikusokkal jobb annál a nyávgóságnál, amit a vb hivatalos "zenéjeként" hallhatunk majd. Az körülbelül úgy illik a foci szellemiségéhez, mint az olajcsa szardíniához a tartármártás.

Maga a játékrész roppant szórakoztató, a Sensible Soccer óta nem tudott ennyire megragadni egy fociprogram. Kiválóan játszható még billentyűzetről is, bár az igazán élményt kétségtelenül a gamepad nyújtja. Meg kell említenem, hogy nehezebb lett a játék – a FIFA 98-ban world class szinten többször lettem a magyarokkal világbajnok, itt a professional szint is megizgat a németekkel. Kijavították a kapuak boaszantó hibáit, és a gépi célzás is sokkal pontosabb és való-

ságosabb irányban változott. Ami nem tetszik (mert ilyen is van): sokkal kevesebbet szabálytalankodik a gép, szinte alig rúghattam szabaddot, ami azért nem igazán jellemző a mai profi labdarúgásban. Meccs közben

képesek vagyunk arra is, hogy egy gomb lenyomásával mondjuk áttérjünk a leaktika alkalmazására. A kameraállások közt újat nem találtam, mindmáig a legjátszhatóbbnak

VILÁGBAJNOKSÁG ELŐZŐ

és legáttekinthetőbbnek a tower camet tartom. És most jön a legkínzóbb rész: Amennyiben megnyerjük a vb-t (amateur szinten a profik meccsenként 10-12 gólt rugdva simán megtehetik) életbe lép egy újabb menüpont, ahol egy mára már klasszikussá avanzsált régi vb-döntőt játszhatunk le újra. Sajnos nem mindegyik szerepel, de a lényeg, hogy a magyarok mindkét döntője, a 1938-ban lejátszott (Olaszország-Magyarország 4-2) és az '54-es berni aranycsapat-féle (Németország-Magyarország 3-2) döntő is megvan! Jelen-

tem, a történelmet azonnal megváltoztattam. A kivitelezés csillagos ötös: nem elég, hogy a régebbieket fekete-fehérben (!) látjuk, mintha egy régi tévé menne, de a játékosok hajviselete, a barna varrott bőrlabda, a hosszú illetve túl



Régi idők focija



hogy a szokásos EA minőségű videobetétak mennyire feldobják a játékot: valami olyan elképesztő hangulatúak, hogy szerintem a vb meccsek közvetítése előtt

és legáttekinthetőbbnek a tower camet tartom. És most jön a legkínzóbb rész: Amennyiben megnyerjük a vb-t (amateur szinten a profik meccsenként 10-12 gólt rugdva simán megtehetik) életbe lép egy újabb menüpont, ahol egy mára már klasszikussá avanzsált régi vb-döntőt játszhatunk le újra. Sajnos nem mindegyik szerepel, de a lényeg, hogy a magyarok mindkét döntője, a 1938-ban lejátszott (Olaszország-Magyarország 4-2) és az '54-es berni aranycsapat-féle (Németország-Magyarország 3-2) döntő is megvan! Jelen-

Ez így első ránézésre is, másodikra viszont kellemsz a stadion reflektorai által keltett árnyék



"Kedvvel, kedvvel, kedvvel, de a bogrács csak belülről!"



Tomboljon akkor most tovább a futballvilágbajnoki láz, mert – érthető módon – a lázzal együtt járó hatalmas kaszálságból egyik nagyobb szoftvercég sem szeretne kimaradni. Az Electronic Arts mellett ugyanis egy másik mammutcég is beszáll a ringbe, hiszen nyáron jelenik meg az EIDOS World League Soccer'98.

A játék a mostanra már igen nagy tért hódító motion-capture technológiára épül: az áldozati bárány szerepét ezúttal Les Ferdinand látta el. Igaz, mostanában sem neki, sem a csapatának nem megy olyan jól, de nem lehet letagadni, hogy nagy formátumú játékos, és világklasszis-hoz méltó fejjátékot tud produkálni. Az eljárás lényege, hogy valós emberi

mozgást modelleznek számítógép segítségével – így nagyságrendekkel jobban közelíti meg a képernyőn megjelenített figura animációja a tényleges emberi mozgásokat, mintha egy ügyeskező animátort alkalmaztak volna helyette. Többek között a FIFA és Actua-sorozatokban láthattuk ed-

igérnek, de azt egy igen ügyes marketingfogással élve nem közlik velünk, hogy egy 486DX4-100-on vagy egy PII-esen produkál-e ezt az eredményt a játék. Mindegy, egy 3D-kártya nem árt, ha van a gépben, ugyanis a játék nagyon fogja szeretni, ha ilyenekkel rendelkezünk. Természetesen minden fontosabb és elterjedtebb márkát ismerni és kezelni fog a program.

A kommentárok szerepét két ismert angol riporter Peter Brackley és Ray Wilkins fogja ellátni – reméljük felnőnek majd a feladathoz.

A kameraállásokról részletek híján sok hírt nem tudok mondani, mindenesetre biztos, hogy automatikus visszajátzások szerepelni fognak a programban, ahol a kamera szögét és az akció sebességét egyaránt állítani lehet. Akár a lesállásokat is visszanezethetjük, bár elgondolgodtató, hogy itt nem tudjuk egy zacskó szotyival tarkón küldeni a partjelzőt – így pedig nem sok értelme van, nem igaz?

A grafika részletességére jellemző lesz, hogy gól után a háló a fizika törvényeinek megfelelően fog viselkedni, és a szögletzászlóról is egy régi mozgalmi nótá jut majd eszünkbe ("Szögletzászlónk leng, lengeti a szél..."). A játékosok árnyékát valós időben fogja kiszámolni a

program (talán mégse lesz jó az a 486-os). Az ígéretek szerint a közönség is animálva lesz – ezt kíváncsian várom,

mert szerény véleményem szerint a közönségábrázolás a jelenlegi programok egyik legnagyobb gyengéje.

Ami a környezetet illeti, mindentféle körülmények között játszhatunk, ami csak egy futbalmeccsen érheti a gyanútlan, egy szál mezbe öltözött közön-

séget. Az időjárás effektsók palettájától egy meteorológus biztos zöld rakétákat löne örömeiben, mert a következő: napsütés, eső, hó, szél, és az igen sejtelmesen hangzó vihar és villámlás. Mondjuk igazán életszerű az lenne, ha az ellenfél kapusába csapna a mennykő – így azért jóval könnyebb lenne 3 pontra hozni a meccseket. Természetesen napszakok közti állításra is lesz lehetőség. Különösen megragadta a figyelmem az előzetes filmet és képeket nézegetve, hogy a stadion árnyéka látható lesz a gyepeken is



Az öklözés is elég látványos, de azért felhívom a figyelmet az árnyékeffektsókra is

remek ötlet, díjazom. Talán nem esek túlzásba, ha úgy fogalmazok, hogy a "viszonylag" sok csapatot vonultat fel a játék: 190 (igen, valóban: százkilencven!) csapat a világ nagyobb és erősebb baj-

is.

Sok mindent nem tudok hozzáfüzni a fentiekhez, a mézesmazdag tehát el van húzva az orunk előtt – kíváncsian várom a végeredményt, mert nagyon fel kell kötnie a sportszárat annak, aki a World Cup 98 mellett labdába akar rúgni!

Mindenesetre bizakodjunk, mert az EIDOS a közelmúltban már egy-két igen jól sikerült alkotással is meglepett minket...

K.Z.



Becsúszó szerelés, a közismert "vagy a labda, vagy a baba"-módszer alapján



Akár a játék mottója is lehetne: központban a labda!

BAJNOKI ETES

dig ezt a technikát, és nem kérdés, hogy jól tett a játékoknak, hogy standard alkotóelemmé vált. A játékosok mozgását először egy virtuális (olyan jó ez a szó – lassan már a nagyanyám is tudja mit jelent...) csontváz-szerkezeten készítik el és vizsgálgják, finomítják, majd erre fészítik rá a végső textúrákat. Az eredményt majd meglátjuk. A készítő 30 képkocka/másodperc sebességet

nokságaiból – azaz Anglia, Spa-nyolország, Olaszország, Németország, Skócia, Franciaország, Hollandia valamint a tényleg rendkívül erős és világhírű, nagy hagyományokkal rendelkező USA és Japán van terítéken. (Bár van egy olyan sanda gyanúm, hogy az utóbbi kettő csak a PlayStation-verzió potenciális vevőinek kedvéért került ebbe a márkás társaságba). Nem is értem, hogyan hagyhatták ki Magyarországot (bár van rest of the world is, úgyhogy reménykedjünk).

A mérkőzéseket a szokásos barátságos összecsapásokon kívül játszhatjuk akár bajnoki, akár kuparendszerben, tehát minden fociőrültnek meglehetősen hosszú távú szórakozást ígér a WLS'98.

A játékot négy játékos játszhatja egyidőben, természetesen ehhez hálózat szükségeltetik, valamint kezelni fog jópár fajta kontrollert

...szü viz partot mon. E remekbeszabott...
...ással nemcsak a cikkek után ácsingózó...
...Voyt lehet az idegösszeroppanás szétér...
...ai, hanem kiváló jellemzi a Blizzard üz...
...káját is. Szóval, a már említett ön...
...prókára teszi a nagyerőmű tül...
...doljunk csak a már régóta be...
...M vagy Lords of the Clan körü...
...Ugyanakkor azt is el kell is...
...ta végre valahára hajlandók...
...akkor az rögtön repülőrajtot...
...listákon. Igen erős a gya...
...ész másként a napokban meg...
...sen sem. Az, hogy a játék...
...több-kevesebb a hajdanán hatalmas sikert ara...
...tott Warcraft II utóda, már eleve nagy dolgokat...
...sejtet, elvégre a Warcraft-sorozat tagjai éle...
...medett korok ellenére mind a mai napig a...
...legjobb real-time stratégiai programok...
...közé tartoznak.

számu csapat a Zergék dicső civilizációja...
...melyet leginkább egy különösen megörv...
...kabud illetve egy hordányi idegen (mármi...
...alien) kereszteződéséhez tudunk hasonlítani...
...ok attéle elő bolygyverek, s kedvező időtöl...
...től...
...más...

A játék készítői szemmel láthatóan nem akar...
...lak túl sokat változtatni a Warcraft jól bevált...
...rendszerén, inkább annak hiányosságait igye...
...keztek kijavítani. Ez persze nem jelenti azt...
...hogy a Starcraft ne tartogatta meglepetéseket

ne szükség – a software-fejlesztő cégek része...
......gyakran külön dicsőret illeti az átveze...
...to-animációkért felelős grafikusokat is, műveik...
...valóságos gyöngyszemek.
Külön szót érdemelnek még a hadjáratok is...
...mivel ezek mindegyike egy teljes, összefüggő...
...történet része. Példának okáért a játék

STARCRAFT

Kerrigan, az egykori orgyilkost
sajnos kissé átszabták a gaz Zergék



...elmes fajak lelga...
...zása és saját képük...
...reformálása. Hát...
...ebből már sejthető...
...hogy mi célból is lá...
...togatták meg az em...
...berlaktá bolygó...
...kat... A harmadik...
...s egyben másod csa...
...pat a Protoss Biro...
...dalom, melynek tag...
...jai szuperintelli...
...gens, pszi-képessé...
...gekkel megáldott...
...ám mindezek ellené...
...re azért igen randa...
...lények. Őket ugyan...
...az az ősi, elfeledett faj alkotta, aki a Zerge...
...ket is. A Zergék és Protossok kapcsolata e tá...
...voli rokonság ellenére sem túl harmonikus...
...mivel az előbbieket feltett szándéka, hogy a...
...Protossok génjeiből megalkotják a tökéletes...
...fajt, mely uralni fogja a galaxist. Persze a...
...Protossok és emberek között is feszül némi...
...ellentét, mivel a hivatlan vendégek fejükbe

A Starcraft mindenestre szakít a jól megszokott fantasy-lémával: a helyszín ezúttal a galaxis egy távoli szeglete, ahol három, békeszeretőnek a legnagyobb jóindulattal nem nevezhető faj botlik egymáshoz (bizonyára mindenki kitalálta, hogy a fölöttébb balszerencsés börtön eseményei szolgálják a játék alapját). Az egyes szöveg, mondhatni hazai

az az ősi, elfeledett faj alkotta, aki a Zergeket is. A Zergék és Protossok kapcsolata e távoli rokonság ellenére sem túl harmonikus, mivel az előbbieket feltett szándéka, hogy a Protossok génjeiből megalkotják a tökéletes fajt, mely uralni fogja a galaxist. Persze a Protossok és emberek között is feszül némi ellentét, mivel a hivatlan vendégek fejükbe

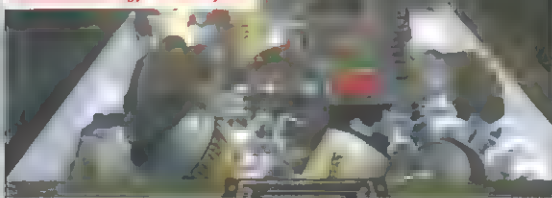


ÚJ CSILLAG A REAL-TIME ÉGEN

csapat az emberiség, egész pontosan egy viaszályok dűlta, Konföderáció névre hallgató birodalom. A birodalom megnevezés persze erős túlzás, mivel a Konföderáció nem alapítói egy szerencsétlenül járt rakaszállító-hajó túlélői voltak – ezek után mindenki kitalálhatja a környéken uralkodó állapotokat. A kettős

vették, hogy a Jégok által megfertőzött...
...gákat porig öpötk. Ez persze nem igazán nyerte el a Konföderáció tetszését, így tehát kialakult a sajátos kis hármasság, melynek tagjai mindenki ellen hadat viselnek, akik nem ők. Sőt, néha még saját maguk ellen is, de az ettéle poénokat nem fogom felőlni...

No lám, az elelmes katonák meg...
...találtak az atomított békés fel...
...használásának egyetlen módját...



Kezdetén a Konföderáció oldaláról kezdjük a játékot, majd hatalmas kavargások után a Zergék oldaláról folytathatjuk a hódításokat, végeztül pedig a Protossok szülőbolygóját kell megvédelmeznünk. Mindeközben

Íme a remekbeszabott hadjárat és küldetészerkesztő – vérszőlőn hűvös Win98-környezetben



a legharcolozottabb játékosok számára is – csak éppen túl sok forradalmi újításra senki nem számított.

Először is magáról a grafikáról ejtenék néhány szót, mivel itt a legszembeeszköbb a fejlődés. A Warcraftban még teljes egészében felülről láthattuk a játéktérrel, a Starcraft írói viszont áttértek a jóval korszerűbb (s látványosabb) izometrikus perspektívára. Maga a grafika, mint arról a mellékelt képek is tanúskodnak, ezen felül is igen hatásosra sikerült. Dacára annak, hogy a maximális felbontás 640*480, s "csak" 256 színben fut a program. Ennek köszönhetően egyébként a játék még egy 486/66-on (!!!) is eldűög, ami manapság valóságos kuriózumnak számít. Lám-lám, ezek szerint mégse szükséges egy közepkategóriás grafikai munkaállomás ahhoz, hogy jól szórakozzunk? Lehet, hogy csak egy kis programozói tudásra és józan észre len

birodalmak dőlnek össze, "hűsők" tűnnek el és tűnnek fel, hadjáratok fulladnak véres kudarcba – egyszóval zajlik az élet. A kb. 30 küldetést végigjátszva egy nagyívű, meglepő fordulatokban ugyancsak bővelkedő történet részesei lehetünk. Az egykori szövetségesekkel néhány pálya után mint árny ellentelekkel találkozunk, s ez szintén egészen sajátos hangulatot kölcsönöz a játéknak.

Apropó, hangulat! Táv a Starcraft legszemélyesebb újítása, hogy a különféle fajok oldaláról játszva nem csak az egyes csapatok grafikája és statisztikája, hanem maga a játék hangulata és alapvető mechanizmusa is különbözik. Például az emberek számára nyitott taktikáit sem érte a Zergék mindent elsősorban irányítják. Minden félnek megvan a maga erősségei, gyengéi és különleges adottságai, ezekről bővebben a cikk végén látnak ki.

Magára az irányításra sem vesztegetnék túl sok szót, mivel ez szinte teljes egészében megegyezik a Warcraft jól bevált rendszerével. Még maguk a nyersanyagok sem változtak sokat: a fa helyett kristályt, míg az arany helyett gázt kell gyűjtenünk. Illetve egy

UNAIKELLIGENCIA

Mint arra már az eddigiekben is céloztam, a Starcraft és a Warcraft közötti szembeszökő hasonlóságok egyáltalán nem zavaróak... Illetve általában nem zavaróak. Egy dolog azért akad, amiben továbbfejleszthették volna a programot:

Haig marsall is a Somme-nál, s rá is ugy emlékezett az utókori, hogy csak a csizmája volt ragyogó... A későbbi pályákon persze már alapsan meg kell izzadni a győzelemért, de itt sem az ellenfél taktikája javul fel, egyszerűen csak jókora fölénytől indulnak a számítógép irányította csapatok. A félreértések elkerülése végett: nem vagyok egy mazochista alkal, nem akarok feltöl-

warez site-okon már lehet olvasni egy bizonyos "CD-key generator" programról, mely láttán alig hánem a fejlesztőkön igen szapora csuklás törlett ki. Itt igen, a háború folytatódik...)

Visszatérve az értékeléshez: a játék nem csak egészében, hanem részeiben is a tökéletesség határát súrolja. A grafika (a viszonylag kis felbontás ellenére is) rendkívül korrekt, a zenei aláfestés egyszerűen bombasztikus, s maga az irányítás is tökéletesen áttekinthető és könnyen kezelhető. Külön elismerést érdemel a Starcraft-hoz mellékelt Campaign Editor is, mellyel – mint az a nevéből is sejthető – nem csak térképeket és küldetéseket, hanem egész hadjáratokat is kreálhatunk. Saját hőssökkel, eseményekkel és egységekkel. Nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy előre lássam az Interneten hamarosan felbukkanó Starcraft-hadjáratok mindent elsöpörő áradatát, ami már magán-

STARCRAFT



ni Rommel-szerű ellenfelek feletti győzelmeskedni, de ezért nem ártott volna ennél egy kicsit komolyabb AI-t összeírni.

A másik gondom az engine-nél a csapatok helyenként rendkívül idegesítő mozgása. Dicső hadiink helyenként úgy bábként mozog össze-vissza a zagonos terepszakaszokon, mint egy nagy halom, kölönösen figyelmeztető turista.

Ez leginkább akkor tud idegesítő lenni, mikor a játékos sötétben sétálnak az ellenfél lőterületére, s ott elkezdnek összevissza lődni. Épp ezért nem árt a gyűlekező csapatoknak kiadni a Hold Position parancsot, így azok nem veszik üldözőbe a menekülő ellentéteket. Ja, s mindennek fölött nem árt letölteni a Blizzard site-járól azt a patch file-t, ami (elvégre) orvosolja az előző problémákat...

Ugy velem, eljött a rugalmas elszakadás ideje...



Arcturus Mengsk, egykori vezérünk ezzel az ionágyúval akarta személyiségetünket múlt időbe tenni (erre mondják, hogy fustbe ment terv)



A szépen prosperáló Zerg kolónia több ismerősemnek is elvette az étvágyát

dolgot meglescsák megemlítenék: a különleges képességek kifejlesztését. Szerintem a Warcraft tényleg eredetibb része volt, hogy csapataink számára különféle varázslatokat, avagy mágikus adottságokat fejleszthetünk ki (a páncél- illetve fejtverőnőgő-lasról nem is szólván). A Starcraft alkotói igen bőven továbbfejlesztették e vonalat, így rendkívül sok kombinációs lehetőség van a játékokban. Az egymással hadakozó felek mindegyikének megvannak a drága pénzben kifejleszthető, különleges támadási illetve védekező formái: stázismező, atomcsapás, pszí-rihar, föld alatt rejtőzködő szörnyek, áknazó, pestis, láthatatlan orgyilkosok – hogy csak néhány egzotikusabb meglepetést említsék

ez pedig a meglehetősen dobil gépi (un)intelligencia. Nem vitás, hogy némi fejlődés e területen is tapasztalható a Warcraft-hoz képest, de az összkép még így is elég lehangoló... A hadjáratok első 4-5 pályája szerintem sommiféle kihívást nem jelent – még a legtehetségtelegebb stratégák számára sem. Az ellenfél taktikája számomra: erejének csak a töredékét küldi támadásba, s azt is csak részenként. A megérdemelt védelmi vonalak megkerülésében sem igazán jeleskedik, s mindennek tetejébe időnként teljesen aránytalanul gyártja az egységeket. Volt olyan pálya, ahol a jobb sorsra érdemes embereket irányító gép szinte csakis és kizárólag a győzteseket ontotta, holott 10-12 tankkal könnyedén szétverhette volna támadó ékeimet. Már, előző gyalogszerelemekkel már megpróbálkoztam

és mindenfelé meg vagyok elégedve. Teljesen a Starcraft kapcsán felmerülő egyetlen negatívum már emlegetett szegre AI – ami multiplayer játékokban például nem is zavar túl sokat. Apróbb, multiplayer játékok Természetesen a Starcraft-ban lehet a Blizzard által támogatott Battle.net-en keresztül játszani, egyetlen apró megszorítás: csak a gyári kópia hátulján található azonosítószám bepatyoltatásához sajna ragaszkodni a program. Nagyon ragaszkodik. Ez amúgy nem egy rossz ötlet a Blizzard részéről, hisz így a kalózekkal való bíró egyének kénytelenek lemondani az Interneten keresztül történő játékok valóban nem mindennapi élvezetéről. (Már kérték, hogy bizonyos

ban is garantálja a hosszú távú szórakozást. Záró gondolatként csak annyit: nem szokásom a kalózelőzések jelszavak túl hangos harsogása, mivel elég könnyen befátható tény, hogy mi Magyarországon nincs mindenkinél 10.000 forintja egy, azaz egy darab programra. Persze nem kötelező egy játékot kipróbálni, s még kevésbé kötelező azt 850 Ft-áért "learchiválni" – ám ezt egy tizenhat-tizenhet éves sráccal, aki esetleg hosszú hónapokon át gürített a mostanra kiskatógéppé avasztált PC-ért, a legjobb esetben is problémás. Sajnos ez a kis magyar valóságunk... Ugyanakkor viszont vannak olyan játékok, s vannak olyan fejlesztők, melyek egész egyszerűen megérdemlik, hogy egy eredeti gyári kópia erejéig megtámogassa a nagyerőmű. Márpedig a Blizzard ilyen cég, s annak idején a Diablo is ilyen játék volt (s ezt alighanem a vágya volt folytatásáról is elmondhatom majd). S a Starcraft is ilyen játék. Ennyi.

STARCRAFT

Sierra/Blizzard

<http://www.blizzard.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-3 kompatibilis video- és hangkártya.
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

94%



ZERGEK

Kis létszámmal elmondható, hogy a Protossok az ellátó bázisok megfelfedezésekor hamarosan kiderül, hogy a Protossok nemcsak a Zergekkel szemben, hanem a Zergekkel szemben is a leggyorsabb és leghatékonyabb. A Zergék nemcsak a Protossok ellen, hanem a Protossok ellen is a leggyorsabb és leghatékonyabb. A Zergék nemcsak a Protossok ellen, hanem a Protossok ellen is a leggyorsabb és leghatékonyabb.

Alattunk elmondható, hogy a Protossok az ellátó bázisok megfelfedezésekor hamarosan kiderül, hogy a Protossok nemcsak a Zergekkel szemben, hanem a Zergekkel szemben is a leggyorsabb és leghatékonyabb. A Zergék nemcsak a Protossok ellen, hanem a Protossok ellen is a leggyorsabb és leghatékonyabb.

Igen, ez az az érdekes, a Protossok leggyorsabb ellátó bázisai.

Alattunk elmondható, hogy a Protossok az ellátó bázisok megfelfedezésekor hamarosan kiderül, hogy a Protossok nemcsak a Zergekkel szemben, hanem a Zergekkel szemben is a leggyorsabb és leghatékonyabb. A Zergék nemcsak a Protossok ellen, hanem a Protossok ellen is a leggyorsabb és leghatékonyabb.

Igen, ez az az érdekes, a Protossok leggyorsabb ellátó bázisai.

Gusztalanul egy negyedik, mi tagadja. Az emberekkel és Protossokkal ellentétben nem gépek, hanem hús- és vérrel rendelkező lények. Ezek a méretes, brutális, lárvákban növekedő, és a nagykorúságig a Lárva néven hallgató nyálkás kocsma termel. Először a Lárva, majd a Zergling, majd a Zergling, majd a Zergling. A Zergék nemcsak a Protossok ellen, hanem a Protossok ellen is a leggyorsabb és leghatékonyabb. A Zergék nemcsak a Protossok ellen, hanem a Protossok ellen is a leggyorsabb és leghatékonyabb.

Igen, ez az az érdekes, a Protossok leggyorsabb ellátó bázisai.



PROTOSSOK



EMBEREK

Az emberek leggyorsabb ellátó bázisai.

Az emberek eldőlő játéka a leggyorsabb ellátó bázisai.

Az emberek leggyorsabb ellátó bázisai.

Az elmúlt hónapokban csurung telítődött az autóversenyes játékok piaca. Elég ha csak az 576 Kbyte idei számait átlapozzuk: mind-egyikben volt legalább két autós játék. Ezen mondjuk nincs is semmi meglepő, figyelembe véve azt, hogy mostanra értek meg azok a fejlesztések, amelyeket a 3D-kártyák megjelentése inspirált. Bizony ezek a gyorsító kártyák csodálatos dolgokra képesek, eleinte még én is elhittem, hogy a segítségükkel a PC végleg lepipalta a 32 bites konzolokat. Sajnos azonban mostanában egyre inkább az az érzésem, hogy a programozók alatt nagyon elszaladt a lo. Az egyre újabb és egyre drágább eszközök már nem annyira a programok minőségét javítják, hanem csak a készítőket "kényelmesítik el". Hiába van egy 3Dfx kártya a gépünkben, ha nincs egy gyors procink, kénytelenek vagyunk a legjobb látványeffekteket kikapcsolni. (És akkor ráadásul még azzal kell "vigasztalódnunk", hogy hamarosan itt lesz a kártyák újabb generáci-

sóinkat tehát rögtön le is hűtenek, hogy a címnek semmi köze az azonos nevű heavy metal bandához.) Amolyan Blade Runner-korabeli, reklámokkal teli, modern városokban fogunk száguldozni, természetesen az oda passzoló lapos építésű, áramvonalas sportjárgányokkal. Ha a 3D-engine tudását számba vesszük, nem csoda, hogy a csapat olyan sokáig nem hallgatott magáról. Hogy a kocsik szép, gömbölyű formáit elérjék, csak az autók több mint 500 poligonból állnak (darabonként), amelyek ráadásul mindig az adott fényforrás szerint vannak beárnyékolva, vagyis

fektus és egy 3D-kártya segítségével tudja a gép igazán produkálni, azt az sem elhanyagolható, hogy a hardveres gyorsítás kikapcsolása után is még élvezhető marad a játék sebessége! (Magyarul a 3D-kártya nem alapkövetelmény.)

A LÁTVÁNY

A játék során összesen 10 kocsizhoz lehet szerencsénk, amelyekkel a Transatlantic Speed League versenyzőjeként Európán át, majd Egyesült Államokon

felhőkarcolók és modern "üvegpaloták" árnyékában, betonpálánkokkal szegélyezett utakon kanyarog a mezőny. Az épületek elrendezése és formája valóban valódi városokat enged sejtetni: ha oldalra pillantunk egy-egy üzletközpontot, netán egy benzinkutat láthatunk elsuhanni. A Digital Illusions grafikusai nagyon ügyeltek, hogy a fantázia teremtelte helyszínek realisztikusnak hassanak, ezért a terepen minden egyes poligon színárnyalatát

A volánnál Lemmy Kiln

oja, amiért ismétellen kénytelenek leszünk pénzt kiadni.)

MEGHEGYEZÉS

Szerencsére azonban a szoftvercégek között is akadnak kivételek, példának okáért itt van a legnagyobb skandináv fejlesztő cég, a Digital Illusions. A kitűnő svéd gardát a régi Amigások jól ismerhetik, hiszen a Flipper-trilógiájuk (a Pinball Dreams, Fantasies és Illusions) minden idők legjobb Amigás játékanak számít. Hosszú csend után most a Motorheaddel ismét a minőséget célozták meg: egy futurisztikus autóversenyre invitálnak minket, amihez azt a bizonyos ritka "játéktermi érzést" ígéri. (A metálós olva-

lat látnak, amint például az utcai lámpák fénye szépen végigtűz a jármű oldalán. A pályák kialakítása hasonlóképpen részletes, mindegyik több mint 30 000 poligon felhasználásával készült. A grafikai "motornak" tehát sokszor több ezer poligonon kell égiszerre, egy képernyőn dolgoznia, s mindezt – hogy a játéktermi érzés megvalósuljon – ráadásul megfelelő sebességgel kell tennie. Az eddigi PC-s játékok (kevés kivételtől eltekintve) többnyire csak a 30 képkocka/másodperces sebességet tudták tartani, ám a Motorhead állaga valahol 50 körül mozog. Figyelembe véve a fentebb említetteket, ez szinte kész csoda! Igaz, ezt az értéket egy kevéske kód ef-

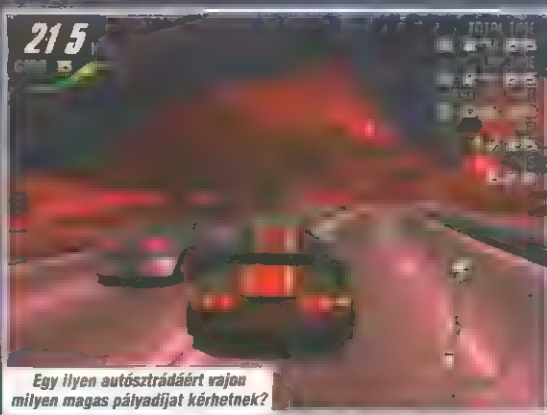
keresztül 8 gyönyörűséges pályán láthatunk magunk előtt. A versenypályák nagyrészt városi szakszobából tevődnek össze, de nehol a szabadba is kijuthatunk, az egyik pálya pedig egy elhagyott bányán vezet keresztül. A közeljövőben járunk tehát az alaphangulat – ahogy már említettük – a Szárnyas Fejedelmék világát tükrözi. Az esetek többségében reklámtáblákkal teli utcákon, felüljárók alatt,



A Blade Runner-rajongók otthon érezhetik magukat a pályákon



A híd árnyékából egy szép előzést indítok



Egy ilyen autósztáráért vajon milyen magas pályadíjat kérhetnek?

lőtte lévő fényforrások árnyékát állapították meg. Ettől határozottan valószínű, hogy az épületek kidolgozása és a textúrák felbontása nem jobb, mint bármely más játékban, az árnyékoknak köszönhetően úgy tűnik, mégis az a grafikusok részéről például egy egyszerű, de zseniális tágas, ahogy a monumentális épületeket – ahogy a városból mintha neonfény szűrődne ki. A játékban nemcsak a csodás fényeffekteket látjuk, hanem a bóják, az alagutakban futófények cikáznak végig, a magasabb épületek tetején (mint például a kábelhidak pil-lérein) is jelzőfény villog, és persze mindegyik kocsinak eg-

a fényszórója és az utcai lámpák is világítanak. Bár ezek a fényeffektusok (a kandelábrek kivételével) valójában nem világítják meg az őket környező poligonokat, hanem valószínűleg csak egy kicsit befátyolozzák a képzeletben kameránk lencséjén. Az innen-onnan előbukkanó fények egyfolytában elkápráztatnak minket, a teleobjektív effektus

heveben elvárható. Noha civil forgalom nem zavar minket, azért érezhetjük, hogy mozgalmasság nagyvárosokban járunk. A pálya mentén gyakran repül tova egy-egy űrhajó, a pálya fölött néhol lebegő rendőrautók járőröznek villógozó fényekkel, a magasabb felhőkarcok oldalán láthatjuk a lifteket működni, s csak úgy mint a Blade Runnerben, néha reklám-léghajók úsznak át a légterben.

resztül, nyolcan egymás ellen csak igazán élvezetes a játék.) A fő "attrakciót" a League Race jelenti, ahol 7 gépi versenyzővel mérjük össze a tudásunkat. A legjobb időnkkel a Time Attack-kel, és a Ghost Mode-dal próbálhatjuk megdönteni. (Ha valaki esetleg nem tudná: a Ghost Mode-dal a futam idejére egy korábbi eredmény szellemautója kapcsolható be.) A League Race-ben három versenyzőosztályban indulhatunk, s ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg újabb pályák, és úgy válnak választhatóvá az újabb kocsik. A versenyeken végzetlenül az ügyes-

dén élvezeti ezeket az autokat, hiszen hiába csúsznak meg a gumik, az uralmunkat soha nem veszítjük el a jármű felett – csak akkor áll az autó keresztbe, ha tényleg nagyon bénák vagyunk.

Levonva a konzekvenciát tehát könnyen meglehet, hogy hosszú távon a megszállotti autóversenyzők továbbra is a Screamer Rally-t vagy valamelyik F1 szimulációt fogják nyűsztolni, de azért látványosságának egyáltalán nem rossz program a Motorhead. Aki valóban arra a bizonyos játék-

Az opciók elég sokfélék, de nincs bennük semmi különös. Van ügyes-

MOTORHEAD

Master!

pedig tökéletesen működik: ha takarásban van a fényforrás, természetesen az effekt is eltűnik. (Ez ugyanis egyes játékokban nem ilyen egyértelmű.) Ha pedig már úgyis a látvány-effektusoknál tartunk, akár sorolhatom is őket tovább: az aszfaltön megcsúszó gumik természetesen füstölnek, és hosszú fekete csíkok húznak, a lökdösődések során a falaknak csapódó autók oldala frankón szikrát vet, a figyelmen kívül hagyott reklám táblákai elmozdulnak, s minden úgy történik, mintha egy valódi verseny



A a start pillanata egy izgalmas szemszögből



Néhol hagyományos díszletek között zajlik a verseny

bár gyors verseny (Quick Race), aztán szabadon választott futam (Single Race), s természetesen van Multiplayeres játék is. (Hálozatlan

kedéseinket vissza is nézhetjük, s ha nagyon elégedettek vagyunk a látottakkal, akár el is menthetjük az egészét.

Bár kétségtelenül az a legjobb szórakozás, ha hálózatán keresztül egymással próbálunk kitolni és egymást legyőzni a Talisman, az a gépi ellenfelek sem megvetendőek – az intelligenciájuk úgy lett megkódolva, hogy a játék során tanuljanak, és reagáljanak a manővereinkre. Ennek köszönhetően nincs két egyforma verseny, nincs egy állandó formula, ami szerint vezelve mindig győzni fogunk. Mondjuk azt azért nem mondanám, hogy a játék túlzottan nehéz, ugyanis a kocsi kezelhetősége viszont nagyon egyszerű. A sportos járgányok kemény rugózásuk, és minthogy végig aszfaltot folynak a versenyek, "rally-bajnokoknak" a program nem jelent kihívást. Bárki könnye-

termi érzésre vágyik, nem csinál rossz vásárt ezzel a játékkal.



A hajtókanyarok idején helyek az előzőre

motorhead

Gremlin Interactive/Digital Illusions
<http://www.gremlin.co.uk>

**L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A**

Motorhead: RACE, RAMP, HAM, ASFO, WHITE
Apocalypse, Street, Night, Dark, Thunder

Szépséget tekintve a Motorhead valóban

89%

Egy jó motorverseny megírása kétségtelenül sokkal körültekintőbb munkát igényel, mint egy egyszerű autós játéké – eme állítást igazolja az a tény is, hogy ebben a műfajban bizony nincs túlkínálat a piacon. A közönség többfajta elvárása kétélű kardként függ az alkotók feje fölött: egy ilyen programnak egyrészt a motorozás valódi élményét kell visszaad-

nia, másrészt viszont kicsit el kell rugaszkodnia a valóságtól, hogy a játék könnyen irányítható és egyáltalán játszható legyen. Tavaly a Delphine megmutatta, hogyan kell realisztikus motorversenyt készíteni: a Moto Racerben valóban úgy kell döntögetni a superbike-okat és ehhez úgy kell áthelyezni a pilótánk súlypontját, ahogy a valóságban: megfelelő sebességnél a megfelelő mértékben, és persze a megfelelő időzítéssel. Elég csupán egy pillanatnyi fáziskésés, és máris a palánknak csapódunk. Nos, a Ubi Soft gondozásában megjelent Redline Racer ennek pont az "inverze", ám ennek ellenére legalább olyan élvezetes mulatság.

SZOLID MOTOROSOK

A Redline Racer egy bármikor elővehető arcade "automatának" készült, s mint ilyen, a játéktérmi versenyek hangulatát próbálja az otthonunkba csempészni. A legfőbb szempont a tetszetős külső volt, amihez természetesen a 3D-kártyák tudását hívták segítségül. Grafikailag a játék nem is marad el a legújabb automatáktól: a kifogástalan külalakú 3D-s motorkerékpárok remek kidolgozású tájakon repesztenek, többek közt hullámozó tenger mellett, vagy épp szakadó hóesésben. A terep "kírajzolása", a képernyő frissítése tökéletesen sima – szinte nem is értjük, hogy ilyen profi grafika mellett ezt hogyan sikerült kivitelezni. A dolognak mondjuk van egy kis trükkje: amint

az a figyelmes szemlélőnek feltűnhet, a tájak egy csöppet mesterkélték, aminek az az oka, hogy minden tereptárgy a pálya közvetlen környezetébe lett bezsúfolva. Távlatokra soha nem látni, hiszen szinte minden verseny mélyutakon folyik; az az hol egy szikla, hol egy domb, hol pedig fák szegélyezik a pályákat, de legjobb esetben is csak a végtelen tengerre van rálátásunk. A gépnek tehát csak ezt a kevés terepet kell "észben tartania". (Amikor egy kissé kiszaladunk a pályáról, furcsának is tűnhet, milyen közel van a "világ vége".)

A HELYSZÍNEK

Joggal mondhatjuk tehát, hogy minden elismerésünk a grafikusoké. Az első pálya még csak egy egyszerű aszfaltút, ami egy sivatagi kanyonban fut végig, ám már ez is sejtetni enged valamit, mi várható még. Ahogy haladunk előre, egyre szebb tájakra

kerülünk, majd egy csodaszép vízesés alatt húz el a mezőny. Sziklákat, szárazra vontatott halászhajókat kell kerülgatnünk, s nagyokat ugrathatunk a homokbuckákra. Hogy ne legyen túl egyszerű a dolgunk, a pálya nyomvonalát a tengerparti deszkamóló cölöpjei között jelölték ki. A harmadik pálya legalább ilyen nehéz: a rétek, szántóföldek és erdőségek határán húzódó aszfaltút egyrészt nagyon keskeny, másrészt elég kanyargós. Hosszas játék (és szenvedések) árán végül sikerült behoznom a következő

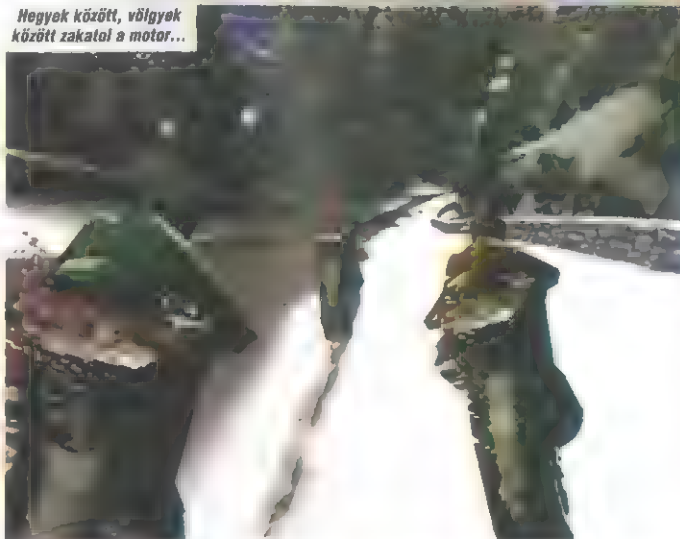
három pályát – ehhez mindössze csak meg kell nyerni az arcade versenyt az első három pályán a nehezebb fokozaton. A negyedik pálya ismét sziklás tengerparton játszódik, csak hogy immár a mezőny felkanyarodik a sziget belsejében húzódó kis köves, kaviccsos útra. Ez a pálya egyébként nagyon rövid, igaz, hogy az út keskenységének köszönhetően kényszerűek vagyunk kicsit

szerencsét, ám a következő négy pálya felderítéséhez e cikk elkészültéig még nem volt elég türelmem. Hogy miért? Rögtön

Az előttem haladó, mintha egy kicsit túlságosan is bedöntött volna a kanyarba



Hegyek között, völgyek között zakatol a motor...



visszavenni a tempóból – főleg a sziklák között, ahol szűk réseken kell átlavírozni. A következő, az Orchard Lane pálya ugyanolyan vidéki miliőben játszódik, mint a harmadik helyszín, ám még több a kanyar, az ugrató, és a beláthatatlan emelkedő. Az első igazán új környezet a Grand Blanc pálya: szakadó hóesésben, egy fenyves hegyvidéken

kell motoroznunk, ráadásul a pályáról csak egy keskeny sávban lapátolták el a havat. A sűrű hóeséstől alig látni előre, ám nehogy azt higgye valaki, hogy ezzel a grafikusok csak munkát akartak megspórolni: a táj ugyanolyan részletes, mint bárhol máshol. Ha csak egy pillanatra is, de a ködből mindig előbukkan egy-egy faház, egy sziklás hegyoldal, egy útlezárás, esetleg egy parkoló helikopter. A játék dobozán olvasható info szerint a programban hat különböző környezetben összesen 10 pályán próbálhatunk

megmagyarázom.

SZERENCSEJÁTÉK?

Rég nem húztam fel magam egyetlen játékon sem annyira, mint ezen a Redline Raceren – néha (a monitorom és billentyűzetem megóvása érdekében) egész egyszerűen kényszerpihenőt kellett tartanom. Noha a motor irányítása jóval egyszerűbb, mint a Moto Racerben (hiszen mégis csak egy arcade stílusú játékról van szó), az emberem sokkal többször fetrengett az út porában. Az esések amúgy még egyetlen motoros játékban sem voltak ennyire realisztikusak: a pilótánk frankón úgy repül el, mint egy hús-vér ember, a motorkerékpárja meg pontosan úgy szaltózik és pörög a nyomában, ahogy a falról vagy oszlopról éppen lecsapódott. A motorokkal kétségtelenül túlságosan jól lehet manőverezni, mégis valahol a viselkedésük nagyon valóságos. Ha véletlenül rámegyünk egy nem kívánt ugratóra, bizony már repülünk is ki a pályáról. Aztán például amikor felelőtlenül egy bukkánós útszakaszon turbózunk, úgy ahogy kell megdöbödik az első kerék, majd kiszalad alólunk a motor, a pilót-

tánk pedig egy hátast vet a talaj felé. Vagy említhetném azt, amikor a göröngyös kanyarokban kidobódik oldalra a hátsó kerék – csakúgy mint a valóságban, ilyenkor már szinte lehetetlen elkerülni az esést. Ez persze mind jó dolog, csak az a baj, hogy a bukások kiszámíthatatlanok és előre nem láthatók. Idegesítő ez annak ellenére is, hogy a program szemléltetést próbál nekünk segíteni. A pilótánk a játszhatóság érdekében nagyon nehezen veszi el az egyensúlyát, sokszor olyan bravúrokat produkál, ami még egy BMX kerékpárral is menő dolognak számít. De bármilyen ügyes is, a többi versenyző szemétsé-

vésbé kézenfekvő, ám a programban annál inkább hatásos módszerre: egyszerűen csak csutkára kell húzni a gázt, és az út közepén maradni. Persze így is nagy esélyünk van arra, hogy csúnyán telibe kapunk egy lassabb versenyzőt, vagy hogy egy alig látható bucca megdobja a motorunkat, de ez ellen semmit nem lehet tenni – legfeljebb fohászodhatunk. Sajnos tény, hogy ebben a játékban többet nyom a latban a szerencse, mint az ügyesség. Legfeljebb a bukkanómentes útvonalakat tapasztalhatjuk ki, azaz nincs mese: az aktuális pályát "ronggygá" kell gyakorolni.

A JÁTÉKMÓDOK

A versenyeken 16 versenyző indul, mellesleg a riváli-

Találgatók ki, hogy most én húztam-e el a mezőnytől, vagy a mezőny húzott el tőlem?



vábbé a futamok utáni visszajátszásnál akár külső szemlélőként is nézhetjük magunkat.

A teljes összkép érdekében röviden még visszatérnék a főmenüre: a Web Page-dzsel állítólag új dolgokat lehet találni az Interneten, a Demoval pedig egy bemutatót nézhetünk végig a pályákról.

ÖSSZEGEZVE

Nos tehát, annyit tud a Redline Racer. Grafikailag mindenképp az élbolyba tartozik, még akkor is, ha a motorok fényezéséről bizony nem túl sok dolgot világít meg. (Ennek ellensúlyozására viszont említhetném a valóságghú teleobjektív effektust.) A hang és a kép remek összhangban van: a hóesésben például egy helyen zakatolásra figyelhetünk fel, mire az ég felé pillantva egy függővasút kocsjait láthatjuk komótosan mozogni. Mindegyik helyszínt valami ehhez hasonló tereptárgy költ életre – a hullámzó tenger külön említésre méltó, hiszen a pályára felcsapódó hullámok akár a verseny kimenetelére is beleszólhatnak. Az ellenfelek ugyan kétségtelenül nagyon idegesítőek, de azért például én is mindig újra nekifogtam a versenynek, szóval aki szereti a motorversenye-
ket, jó ideig ellesz ezzel a játékkal.

V.Z.

A fényezésről egész érdekesen vannak beállítva

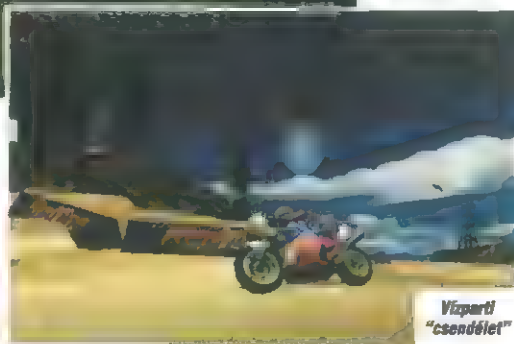


gét ő sem tudja kivédeni. Minthogy természetesen mindig az utolsó helyről rajtolunk, előbb mindig át kell verekednünk magunkat a mezőny sűrűjén. Hihetetlen, mennyire patkány módon lökdösődnek a többiek, és persze mindig mi húzzuk a rövidebbet. Például örülök, hogy beveszem a kanyart, mire jön valaki és nekítaszit a pályamenti fának, táblának, vagy a checkpoint oszlopnak.

Először megpróbáltam taktikusan, okosan motorozni, ami azonban szemléltetést inkább csak rontott a helyzeten. Ha lassítunk, vagy ha egy kicsit is más szögben megyünk rá egy kanyarra, mint a többiek, szinte biztos, hogy valaki hátulról fellök minket. Elég nehezen jöttem rá a legke-

lehetőség; a hálózati menetekben maximálisan nyolcan vehetnek részt. A Configure menüben az irányításon (Controls), illetve a grafikai és hang paraméterek (Graphics/Sound) átállításán túlmenően csapatot és versenyzőt is választhatunk (Team). A versenyzőválaszték 16 tagot számlál, mindegyik csapatnak van férfi és női pilótája is. A nők alkatra egy kicsit vékonyabbak, de a vezetési stílusuk nemigen tér el. Sokkal inkább befolyásoló tényező, hogy a versenyek előtt milyen motort választunk. Nyolc motorból áll a készlet (és még állítólag vannak bónuszmotorok is), de kezdetben mindössze csak három jármű ak-tív. A motorok alatt látható vázlatos grafikonon a következő tulajdonságokat láthatjuk

rangsorolva: végsebesség, gyorsulás, kezelhetőség, fék. Csakúgy mint a pályaválasztásnál, új motorokat is csak akkor kapunk, ha sikerül megszereznünk az aranyérmét a pályák nehezebb fokozatán. (A megszerzett érmeke a pályaválasztó képernyőn a nehézségi szint kapcsolói fölé teszi ki a gép.) Miután kiválasztottuk a motorun-



Végpárti "csendélet"

sainkon kívül még a játéktérmekekből átvett időlimit is ellenünk lesz. A normál versenyeken, vagyis az Arcade módon kívül indulhatunk csupán időre menő futamokat is: a Time Attacknál csupán egy ellenfél, az előzőleg futott eredményünk szellem-motorosa lesz. Networkös játéka is van

kat, beállíthatunk manuális váltót is, melyet majd a lefelé kurzorgombokkal lehet kezelni. Az irányítás szempontjából fontos még az "A" gomb: ezzel lehet turbózní. Gázt adni, illetve fékezni a bal Shift és Ctrl gombokkal lehet. Természetesen többféle nézet is választható (F2/F3), to-

UBI SOFT CRITERION STUDIOS
http://www.ubisoft.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD,
Win95, 3D-kártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM

86%

Olvasóink közül valószínűleg már csak keveseknek dereng fel valami az M1 Tank Platoon neve hallatán, és nekik is bizony jó mélyre kell ásniuk az emlékeikben. Immár kilenc éve, hogy a MicroProse kijött ezzel a maga idején szenzációs Amigós anyaggal: ez volt talán az első igazán realiztikus tank szimuláció. Kilenc évet kellett várni a folytatásra, de nem hiába! Több szempontból is mostanra érett meg a helyzet a folytatáshoz: azóta már jelentősen korszerűsödött a haditechnika, és „mellesleg” időközben szétesett a Szovjetunió és felzajlott egy Öböl-háború. Rengeteg új fegyver tudása szücsköl a világban, a készülőknél tehát újabb és pontosabb adatok álltak rendelkezésükre. Minthogy a programban most is a legmodernebb haditechnikát vonultatták fel, néhány dolgot most is csak úgy nagyjából tudtak határozni, hiszen a gyártók általában titokban tart-

kártyák tudását felhasználva, kifejezetten élethű csatákat lehet innarr produkálni. (A 3Dfx kártyákhoz szükséges Glide drivert külön mellékeltek a CD-n.) Fantasztikus az új külső követő nézet, mellyel bármelyik egységünket bármilyen szögben nyomon követhetjük.

A terep grafikája nagyon szép, nagy mennyiségű (néhány helyen csak egyszerű textúrákkal) van ábrázolva, és a fűmunkák kidolgozása, az a fűcsapódó lövedékek alképesztően való sághúzó. A külső nézetből látni lehet, ahogy siklik a láncolat, és a fűmunkák

érte a légtérrel átszelő vadászgépeket és a földön kúszó, majd rohamra induló gyalogosokat is. Minden nagyon realiztikus: a katonákat például akár el is gázolhatjuk, vagy ha van hozzá türelmünk, egyenként szedhetjük le őket a fegyvergépünkkel.

Az M1 Tank Platoon 2 folytatása nem csak egy kitűnő szimulátor, hanem egy óriási katonai játékok is – számunkra ez utóbbit

Igy jár minden dzsíp, amelyik túl sokat durrogat a rakétáival



Az irányzóknak egy lövedékpáncélos – most még...



Teljesítmény tesztelési feladat (mindenkinek jól látni mindent?)



nek a pontos adatokat – de a tapasztalatokból kiindulva így is sokkal pontosabb lett mindegyik. A kézikönyvben és a játék során egy egész lexikonszerű technikai adatot tanulmányozhatunk, és megismerkedhetünk a gépek hadviselés minden fortélyával. A másik fontos tényező, hogy a számítógépünk tudása még talán a haditechnikánál is többet fejlődött: a Pentium processzorok és a

3Dfx kártyák a 3D grafika terén a jármű testétől függetlenül fordult, az egész hatalmas szimuláció pedig sokkal gyorsabb, mint az előző verzió. A játékban a terep egy nagyon részletesen szimulált, a fűmunkák és a fűcsapódó lövedékek alképesztően való sághúzó. A külső nézetből látni lehet, ahogy siklik a láncolat, és a fűmunkák

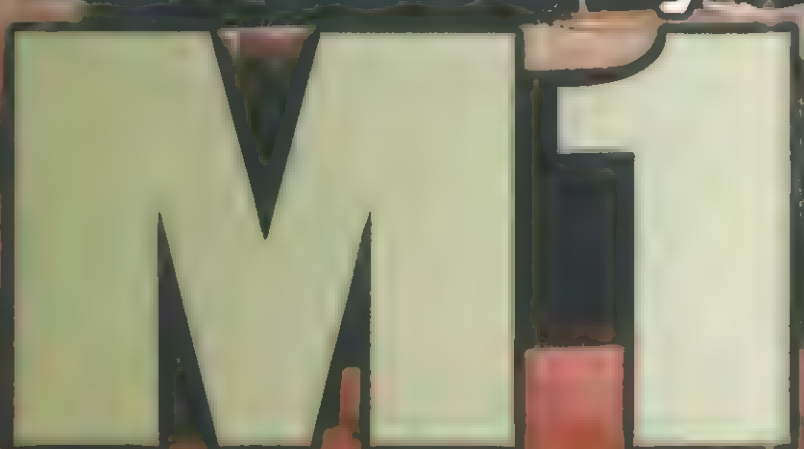
érte a légtérrel átszelő vadászgépeket és a földön kúszó, majd rohamra induló gyalogosokat is. Minden nagyon realiztikus: a katonákat például akár el is gázolhatjuk, vagy ha van hozzá türelmünk, egyenként szedhetjük le őket a fegyvergépünkkel.

Az M1 Tank Platoon 2 folytatása nem csak egy kitűnő szimulátor, hanem egy óriási katonai játékok is – számunkra ez utóbbit

monkák, hogy a gyakorlati képzések mellett a játékban a haditechnikát is megismerhetjük. A játékban a haditechnikát is megismerhetjük. A játékban a haditechnikát is megismerhetjük.

Az M1 Tank Platoon 2 folytatása nem csak egy kitűnő szimulátor, hanem egy óriási katonai játékok is – számunkra ez utóbbit

nehézsúlyú



Ezt a célpontot igazán nehéz lenne elhárítani



A program számos játékmódot kínál fel: már csak ha a tréninget választjuk, akkor is két helyre mehetünk gyakorolni. A Fort Knox-ban található küldetésen a "céllövést", a tank és a szakasz irányítását sajátíthatjuk el, míg Fort Irwinban már bonyolultabb taktikai elemeket kell begyakorolnunk. Nagyon klassz

játék, amit a haditechnika (Compass) és a játékban a haditechnikát is megismerhetjük. A játékban a haditechnikát is megismerhetjük.

Idestova lassan egy évtizede, hogy a Sim City lerakta az alapköveit egy vadonatúj játéktípusnak, amelyben egy város (ország, bolygó – és még ragozhatjuk) apró-cseprő gondját-baját vállalhassuk magunkra. Sid Meier remek Civilisationja egy jó adag ötlettel (technológiai fejlődés, katonai vonatkozások) tovább bővítette a stílus arzenálját, és e két alapmű világsikere garantálta, hogy manapság már egy szép nagy rakás hasonló stílusú 'életjátékkal' töltheti üres perceit a kategória minden rajongója. Ebbe a vonulatba tartozik a Deadlock II: Shrine Wars is, amelynek Cyberlore nevű fejlesztői már néhány Warcraft II és Heroes of Might and Magic II kiegészítés révén már jól ismertek lehetnek a tisztelt publikum előtt.

tégiai játék, amelyben néhány bolygót kell szép módszeresen benépesítenünk népünkkel. Az emberekön kívül még hat faj képviselteti magát, melyek felsorolásától most eltekintek – lényeg, hogy sok aposztróf van a nevükben, magánhangzó pedig kevés, mert úgy könnyebb kiejteni (kedvencem a Chch't nevű brigád – ezt csak valami Star Trek-replikáns találhatta ki). A szokásos single player módon kívül minden fajjal játszhatunk campaignt (egyenként hat küldetéssel), ami több okból is igen szórakoztató mulatságnak ígérkezik: egyrészt minden faj adottságai az egységek és technológiai fejlettség tekintetében igencsak különbözőek egymástól, mindegyiknek megvan az erős és gyenge oldala; másrészt a küldetésekben elérendő feladatok merőben különböznek egymástól. Az annyi mint 42 pálya, szóval lehet

keresztül adunk ki. Egyébiránt különösebb kezelési útmutató talán nem is szükséges a játékhöz, lévén kiváló online help támogatja a kezdőket, valamint a TDK-gyártmányú jogpiszkos CD-k tulajdonosait.

Minden bolygón egy szektorral kezdünk, a feladat pedig egyrészt az adott cél elérése (ld. Scenario Status ikon) és/vagy a konkurencia kiebbradálása a bolygóról. A játékmenet több tekintetben is a Civet idézi: adott a mi kedves népünk, amit megadóztatunk; a beszedett adókból ipari, szociális és katonai épületeket emelünk; az ipari épületekben nyersanyagokat, a katonaiakban pedig katonai egységeket gyártunk, amelyekkel a gaz ellen szektorait dicsó hadjáratokban meghódítjuk.

Mindennek alapja természetesen a nyersanyagok, amelyeket az alsó sorban szemlélthe-

csinyított térkép melletti Change Resources View ikonra kattintva sorban megnézhetjük, hogy a szektor pozíciói közül melyik alkalmas valamely nyersanyag termelésére (az igazán gazdag lelőhelyeket a nyersanyagra jellemző ikon is mutatja). Nyilván egy sziklás vidéken nem igazán jó a farm, mert nem nagyon terem a búza és a fa – tehát minden nyersanyagot termelő épületet a megfelelő helyre illik felhúzni, a reszltre meg jöhetnek a szociális és a védelmi jellegű cuccok.

Építeni a Build ikonnal tudunk, amelyben csak akkor jelenik meg egy adott épület képe, ha a megfelelő nyersanyag (technológia) rendelkezésre áll. Attól függően hány emberünk dolgozik egy épületen, az építkezés eltart egy pár körig – vagyis ehhez emberanyagra van szükség. Amíg nincs semmi dolgom, a népünk

DEADLOCK II: SHRINE WARS

VALAHOL EGY MESSZI, MESSZI GALAXISBAN...

hideg élelmet és barátságos hőszerszemet pakolni!

HEJHÓ, LENDÜLJÜNK BELE!

(Khm. Bocsnát, megint kitért rajtam az akur személyiségzavarom.) Talán nem árulok el különösebb titkot, ha jelzem, hogy a játék a két évvel ezelőtt megjelent Deadlock folytatása – pontosabban továbbfejlesztett változata. Ab-

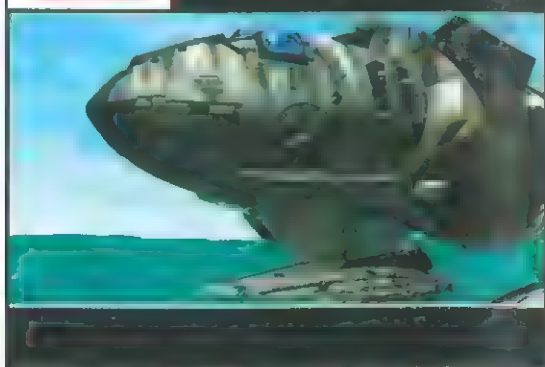
A közelítőfelület első látásra kicsit ijesztően hat, mert úgy fest, mintha egy óvodásoknak készült oktatóprogramhoz designolták volna – miután viszont megbarátkoztunk vele, el kell ismernünk, hogy a maga nemében a lehető legpraktikusabb. A felső részen látjuk a szektor két fokozatban nagyítható képét, a jobb oldali térképen pedig változathatunk a szektorok között, de csak olyanba lehet bekukucskálni, ami egy sajjátal szomszédos. Ezen kívül minden parancsot ikonokon

tűnk (a felső szám mutatja az összes szektorunkban rendelkezésre álló, az alsó pedig a következő körre termelt mennyiséget – ha az utóbbi negatív, nyilván tennünk kell valamit az ügy érdekében). A nyersanyagokat a rájuk jellemző épület állítja elő azon egyszerű módszerrel, hogy behajítjuk oda az emberkéinket dolgozni. Kezdetben négy alapvető nyersanyagunk van: a farmon fát és kaját termelhetünk, a Nuclear és a Power Plant energiát állít elő, míg a Surface Mine bányásza a vasat – a többi nyersanyaghoz (illetve az előállításukhoz szükséges épülethez) már bizonyos technológiai fejlesztésre lesz szükség. A nyersanyagok egyben áruk is, amelyből a felesleget elpaszszolhatjuk, illetve vásárolhatunk a szükségesből. (A lista feletti földre kattintva adhatjuk

– érthető módon – a szaporodással van elfoglalva. (Ez nagyon helyes, mert ettől gyarapszik a nemzet, és lesz kit dolgoztatnunk meg adóztatnunk – meg nekem sem lenne más ötletem.) Matematikusok kiszámolták, hogy minél többen végzik ezt a tevékenységet, a következő körre annál nagyobb lesz a népszaporulat. (A játékban mondjuk elég érdekes vonás, hogy népszaporulat akkor is jelentkezik, ha szám szerint 1 emberként foglalkoztatunk ebben a szakmában – ez nem azt jelenti, hogy roppant ügyes alattvalóink vannak, inkább azt, hogy egy emberke tulajdonképpen 100 főt jelöl.) Addig szaporodnak, amíg van hol lakniuk, tehát mindenekelőtt egyre modernebb lakóházakat kell emelniük nekik. Egy szektor maximális létszáma 4900 fő, de az unatkozótól később is szaporíthatjuk, mert át lehet pakolgatni őket másik szektorokba.

Ha építési parancsot adtunk ki, akkor a szaporodók közül a szükséges mennyiség kivonul építkezni. Egy épületre clickelve megjelenik a bennük végezhető ténykedés listája, az ott dolgozó/maximális személyzet számával – ha valakit munkára akarunk fogni, a House Population listából szépen át kell húznunk az adott

Egy származás kakukktojás az introból



Vérpezsdítő viadai, avagy ez lenne a "csata"

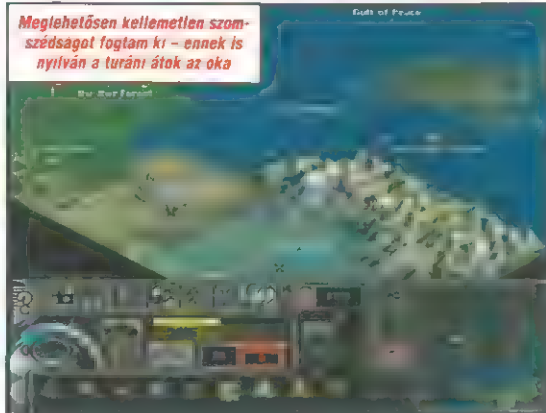


ban ugyebár a ráérő játékos sikeresen kolonizálta a Gallius IV bolygót, és boldogan élt, míg fel nem fedezte egy ősi faj, a Régiek nyomát. Mint rendesen, a Régiek egy titokzatos tudás birtokában voltak, melynek titka valahol szülőbolygójukon, a Xythrán feledzik. Mivel épp úgysem volt más dolga, továbbá megint roppant gyarmatosíthatnákja támadt, a hős játékos felkerekedett, hogy a Nagy Felhő ismeretlen bolygóit meghódítva felkutassa a Régiek szentélyeit, amelyek majd elvezetik őt a Xythrára, hogy ő is részesüljön a tudásból... Mielőtt a t. Olvasó dühösen továbblapozna, befejezem a fantáziadús kerettörténet további ismertetését és rögtön bele is zuppanhatunk a játékba, amely – mint a fentebb említett elődökből is kiderült – egy körökre osztott stra-

feladatra. Egy épület termelékenységét nyilván meghatározza, hogy hányan dolgoznak egy adott feladaton, de mód van egyes épületek fejlesztésére is (Upgrade), ami növeli a kapacitásokat. (Ez helytakarékossági okokból különösen javallott lakóépületeknél.)

A Taxes ikonnal állíthatjuk be az adókat. Résemről nem nagyon szoktam piszkálni (jó az alapbeállítás), mindenesetre a játék későbbi részében nem árt odafigyelni, hogy az adókból és a kereskedelemről befolyt összeg jócskán fedezze a katonai egységek fenntartását. Népünk ha szeretni nem is kell, mindenesetre figyelni kell a moráljukra (az adó alatt). Ez minden szektornál különböző, és olyan – ugyancsak az adott szektorra vonatkozó – paraméterek határozzák meg, mint a túlnépesség (ez egyébként akkor is állandó

gond, ha még van elegendő lakóhely), az adó mértéke, éhezés, stb. A morálra kattint-



Meglehetősen kellemetlen szomszédságot fogtam ki – ennek is nyilván a turáni átok az oka



Hála vállalkozásbarát adópolitikámnak, kicsiny városom elég szépen benépesült

rálhatja a népet, vagy esetleg az, ha Cultural vagy City Centerben kulturális tevékenységre vezénylünk a még dolgozókból pár egyént.

KUTATÁS

A program egyik legkellemesebb része a Civet idéző technológiai fejlesztés. Az orvostudomány, a nehézipar, a nukleáris energia és az elektronika témakörében kutatva egy csomó új

mi, kutatási és felderítési egyezményeket ajánlhatunk fel a konkurens fajoknak (vagy akár fel is bonthatjuk a már meglévőket) – ráadásul mindezt több fokozatban. Katonai téren például sima meg nem támadási szerződést követhetünk egy szövetségi ajánlat és így tovább. Érdekes opció a közös győzelmi kondíciókra való szövetkezés, és nemcsak multiplayerben: mivel az adott szcenarióban minden fél egy saját cél elérésére törekszik, kettő akár meg is fér egymás mellett, így közösen is megnyerhetünk egy adott szcenariót (persze azért arra nem árt figyelni, hogy mi támadjuk hátba először nemes szövetségünket...)

Ugyancsak a diplomáciához tartozik a Chat ikon is, amellyel különféle fenyegetéseket intézhetünk a többi játékoshoz, illetve akár az ijedt nyuszt is eljátszhatjuk. Különösebb hatása ennek ugyan nincs a játékmenetre, mindenesetre az elmés választásokban igen súlyos poénok hangzanak el.

CSAPATOK

Csapatokat Factoryben, Shipyardban illetve a City Centerben építhetünk. Az Add a Unit ikonra kattintva megjelenik az építhető egységek listája (a Producable ikonnal megnézhetjük, hogy mit tud majd még, ha egy adott technológia birtokában leszünk), amit a jobb oldalra átpakolva megkezdődik a gyártása – természetesen csak akkor, ha rendeltünk is erre a munkára embert. Nem kezdem boncolgatni az egységeket, mert mind a két fajnak van egy rakás, és mindegyik különbözik a többitől, ráadásul van egy csomó speciális képességgel rendelkező is. Általános szabály, hogy minél fejlettebb technológia kell egy adott egységhez, annál izmosabb a fiú. A csapatok mozgása ugyanolyan egyszerű, mint a lakosainké: vagy nagyítunk egyet a térképen, vagy csak szimplán áthúzzuk őket egy sajátval szomszédos (esetenként második) szektorba. Klasszikus stratégiáról lévén szó, a harc kimeneteléből nincs beleszólásunk: egy rövid animáció

kísérletben matematikailag úton számolja ki az eredményt a gép. A csapatra jobbal kattintva egyébként megadhatjuk a támadás specifikus célját is (bányák, gyárak, csapatok, stb.) Ugyanígy vehetünk birtokba egy új szektort is: a City Centerben megépített Colonizert áthúzzuk a kívánt – sajátval szomszédos – szektorba, és a Build Settlement parancsot adjuk ki. Egyébként a masina néha eléggé agresszívan játszik, tehát nem árt a határvidéki szektorainkban egy-két lézertoronyral felkészülni félhivatalos, de nem túl baráti látogatására.

HEJHÓ – EZ JÓ!

Először kicsit meghökkentem, amikor megláttam a játék introját, mert a Command & Conquer-klónok legjobb hagyományait idézte. Másodszorra a játék láttán hökkentem meg, mert hát meglehetősen érdekesen fest ezekkel a pacsuli színekkel. Harmadszorra meg akkor hökkentem meg, amikor egy kicsit jobban belemelegedtem, mert a Deadlock II-t egyfajta Chocito-effektus lengi be – ronda és finom. Jóval egyszerűbb, mint mondjuk a Civ2 (következésképp könnyebb belejőnni), tők kényelmes a kezelése, van egy rakás campaign minden félnél új célokkal (akinek ez nem elég, van mission editor is), van hétszemélyes multiplayer-opció (az Accolade egyébként ezzel a játékkal indítja be saját játéksite-ját, a Net-Accoladet) – egyébként meg semmi különösebb újdonság, de ezenkívül mi kell még? Mivel a derék T.J. koma imád stratégiai játékokkal multiplayerben játszani (kár, hogy nem tud), továbbá nem kizárt, hogy a nyári szünetben meglátogatom Zamárdiban, valószínűleg ezzel a játékkal fogom könnyen tengerét előcsalogatni. Addig is ajánlom mindenki figyelmébe.

CoVboy

SZENT HABAKUKK

mindig láthatjuk, hogy mennyi a jelenlegi és mennyi a következő körre várható mennyisége – ha ez 90 alá esik, akkor egyes magukról megelégedett egyedeink nem dolgoznak, nem fizetnek adót és még csak nem is szaporodnak. Ezeket a figurákat piros keret jelzi. Szociális beruházásokkal javíthatjuk a helyzetet: vészhelyzetben jó megoldás egy kórház (Hospital) a szektor szélén, ahol néhány Mägelheim doktor kú-

DIPLOMÁCIA

Szintén a Civből érkezett a diplomácia lehetőség is, néhány igen érdekes fordulattal. Az Alliances ikonra kattintva katonai, győzel-



Rettenetes fenyegetések hangzanak el a Chch't nagytónok szájából



"Eladó már itt az egész világ, milyen kár, hogy senki nem vette meg"

Electronic Arts/Cyberlore Studios
http://www.cyberlore-studios.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xLD,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xLD

87%

REBELLION

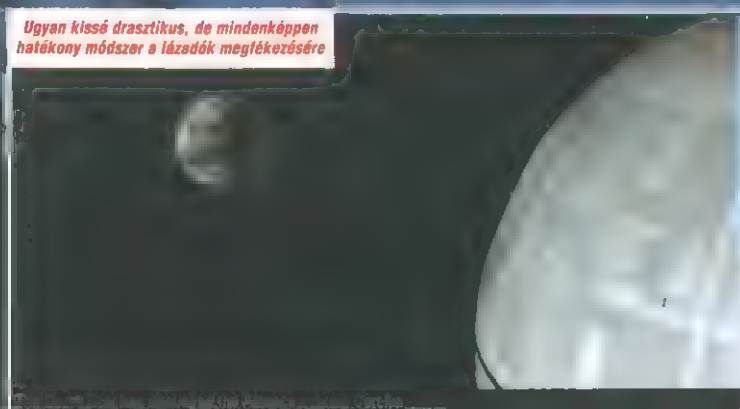
RAKÁS, NAGYOBBAT KÍVÁN

STAR WARS

sen az em-
van ugyan nyersanyag, amit a bá-
nyák termelnek ki a bolygókon. Bárminek
az előállításához szükség van bizonyos
mennyiségű finomított nyersanyagra, amit
a finomítók állítanak elő, továbbá – a bá-
nyák és finomítók kivételével – egy bizo-
nyos egyszeri fenntartási költség. (Az
utóbbi a bánya/finomító párosok eredmé-
nye, minden új páros 50 ponttal növeli). A
fenntartási költség azonnal, a finomított
nyersanyag viszont csak fokozatosan, az

valaho-
Számtalan nem kell előkészíteni
Létezik a Training Facilityben gy-
talak a bányák csapatai és a különleges
mák, míg a Shipyardban az űrhajók.
Számtalan épületnek számít (vagyis helyet
foglalt a bolygón) a védelmi berendezések
két típusa: a pajzsok (Gencore) és az
ágyúk (LNR és KDY típusok). Az utóbbiakat
nem igazán erőltettem, mert ugyan elmé-
letileg a bolygót bombázó ellenséges gé-
pek között kellett volna rendeket vágniuk,
de azt meg lehetett csinálni a játékkal.

Ugyan kissé drasztikus, de mindenképpen
hatékony módszer a lázadók megfékezésére



építés előrehaladtának függvényében vo-
nódik le a készletből. Szerencsére a "kö-
zös nagy kalap"-elv működik, vagyis nem
a gyártó bolygón kell megvennie a feltéte-
leknek, hanem az összesen (ez ugyan ki-
csit illogikus, mindenesetre a játék szem-
pontjából szerencsés). A teljes meglévő
készletet a felső sorban látjuk (az elsőből
nyilván a minél alacsonyabb érték a kelle-
mes, vagyis azonnal finomításra kerül a
nyersanyag).

Ahhoz hogy egy épületet felhúzzunk, ter-
mészetesen szükség van egy egy gyárra.
Mivel a bolygókon rendelkezésre álló hely-
més, a gyárnak nem feltétlenül kell
ugyanazon a bolygón lennie: akár csak a
flottánál és a csapatoknál, itt is megad-
hatjuk a célpontját a gyártásnak – mikor a
cucc elkészült, szépen állóvik a hipertér-
ren keresztül az adott helyre. (Ha ez ilyen
egyszerű, akkor ennek öröme az, hogy az épí-
tethetők volna a játékkal, hogy egy már
meglévő épületet is át lehessen passzolni

gezték. Annál jobban kedvelem viszont a
pajzsokat; megvan ugyanis az a bájos tu-
lajdonságuk, hogy amíg kettő üzemel be-
lőlük, addig a bolygó ellen nem is lehet
felszíni támadást indítani – ergo elfoglalni
sem. (Mindenképpen megvédeni kívánt
bolygókra – köztük a házira – mindenké-
ppen javasolt vagy három darab, hogy ha
esetleg egy rut ellenséges szabotázs kö-
vetkeztében elfüstölne az egyik, akkor se
maradjon védtelenül a bolygó.)

Az épületek száma az adott bolygón ter-
mészetesen meghatározza a munka sebes-
ségét is, továbbá a – bányák és a finomí-
tók kivételével – minden épületnek van to-
vábbfejlesztett változata is, amit a játék
során fejleszthetünk ki.

Egyéni ízt kölcsönöz a játéknak, hogy a
Star Wars-rajongók a filmekből és köny-
vekből megismert lentebb figurával talál-

a játékban, ráadásul eze-
ket a figurákat a lentebb bolygókra is
a Birodalom, mint a szabotázs kalcs-
ravezetésű lesz a győzelemhez. A kettő
reink különböző tulajdonságait és képes-
ségeit egyaránt kihasználhatjuk, ha
kamatoztathatjuk.

Az edzőteremben mindegy-
kiket két főbb te-
mákkal indít
(köztük a két
külösfigurával), de
ezekkel a későbbi
ekben utakat is to-
borozhatunk; a ka-
ráktörő állításai
szerint akár har-
madik is, mint
ugyanazon a boly-
gón is (a Birodal-
om lázadóira
ellen a szabotázs-
erővel).

Az edzőteremben a Birodal-
om és a Lázadók közötti harcok
szerepeket, hogy fő tulajdonságokkal
rendelkezők: diplomácia, kémkedés,
egyéni harc és parancsnoki képességek.
Ha a figura adott skillje magas, akkor nyíl-
ván annál nagyobb esélye a küldetés siké-
rére. A diplomáciához és a kémkedéshez
gondolom nem szükséges kommentár, az
egyéni harchoz elsősorban magányos küldé-
téseknél (szabotázs, egy másik karakter
elfogása/megölése/megmentése), a vezérlő
képességeket pedig a felkelések szítá-
sa/elayomása, továbbá új karakterek to-
borzásakor használhatjuk igazán jól. Ettől
függetlenül szükség esetén küldhetünk
gyenge képességű karaktert is egy adott
misszióra, annál is inkább, mert a sikeres
küldetések során az adott skillje lejjönik.

Mivel ezek a küldetések leggyakrabban
ellenséges területen zajlanak, annak függ-
vényében, hogy a bolygón hány ellenséges
csapat illetve figura tartózkodik, a karak-
tereinkkel némi kellemetlenségek is tör-
ténhetnek. Például meghalnak. (Az baj, az
még egyelőre itt is irreverzibilis folyamat).
Vagy megsebesül. (Az is baj, mert ha sike-
rült meg is lögnia, ilyenkor felgyógyulásá-
ig nem használható semmire. Klasszikus
példa rá, amikor Luke találkozik valahol a
kedves papával...) Esetleg elfogják. (Ilyen
esetben indíthatunk mentőexpedíciót a se-
gítségére.) Ilyen kellemetlenséget meg-
előzendő, csinálhatunk egy hasonló "fal"

küldetést is:
egy egy kis időt
nadrattával magára vonja a figyelmet, ad-
díg az értékesebb figura sokkal nagyobb
eséllyel hajthatja végre a feladatát.
Ha a karakter speciális tulajdonságokkal
bír, bizonyos kutatási feladatokra vezé-
nyelhetjük őket egy olyan bolygóra,
amelyen van olyan épület, amelyben kísér-

En ezt a potát már láttam
valamelyik Wing Commanderben



telezhet (Ship Design képességgel rendel-
kezőt például egy Shipyardhoz), és ilyen-
kor új típusokat fedezhet fel. Ha már spe-
ciális képességeknél tartunk, természeté-
sen nem maradhatott ki a játékból az Erő-
használata sem: ez kezdetben csak három
karakter (Luke, Vader és a császár) saját-
ja, az első kettő mester, míg Luke gyakor-
nok. Luke és Vader a játék folyamán to-
borzott új karakterekkel egy hajón (vagy
bolygón) tartózkodva felügyelhet a karak-
terben az Erő jelenlétére, és egy közös
küldetésben, gyorsatpaló jedi-tréningen
fejlesztheti a skilljeit.

A figuráinkat nem csak hőrharcos misszió-
kkal szórakoztathatjuk, hanem – ha stá-
tuszuk engedélyezi – különféle parancsno-
ki rangokba is lehetjük. Admirálisként egy
flottához rendelve javul a gyorsasága és a
mozgékonyasága a hajóinknak; generális-
ként növeli a csapatok hatékonyságát fe-
lszíni támadáskor/védelemben; parancs-
nokként pedig ütőképesebbé teszi a flot-
tához vagy a bolygóhoz rendelt vadász-
kat.

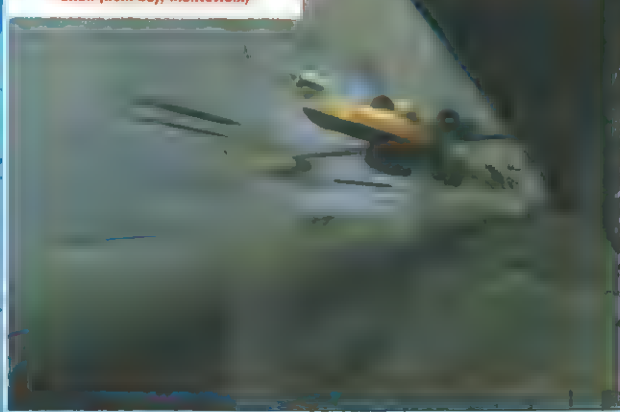
Harcoló csapatokból mindkét oldal 6-6 tí-
pusal rendelkezik, ebből kezdetben 2 áll
rendelkezésre, a többi menet közben lehet
kifejlesztetni. A Lázadók legjobb csapatai a
vukik, a Birodalomé a Wardroidok. Nagy to-

meggyártásukat nem is igazán harci értékük, hanem elsősorban az indokolja, hogy győzzék a bolygóinkra nem árt helyrehozni a szabotázsek megállítására. Másrészt ha nem kizárólag a hosszadalmas diplomáciai megoldásokra óhajtnak hagyatkozni, akkor egy bolygót csak úgy vehetjük elfoglalva, ha lőszereink rá egy csapatot. Csapatokat állomásoztathatunk a bolygókra, illetve hozzárendelhetünk egy flottához, amelyben van benne olyan hajó, ami rendelkezik csapatszállítási kapacitással.

A csapatok különleges részét képezik a speciális kommandók, amelyek támadásra vagy védekezésre ugyan alkalmatlanok, viszont el lehet végezteni feladatuk egy-egy speciális feladatot, amit egyébként csak valamely karakterrel hajthatna végre (a bolygókra is a karakterek társaságában is találjuk őket). A Longprobe Y-Wing illetve az Imperial Droid például felderíthet egy lakatlan rendszert, míg az Infiltrator vagy a Noghri Halálkommandók kiválóan alkalmasak egy karakter elfogására, megölésére vagy éppen kiszabadítására. Előnyük, hogy gyorsan és olcsón legyárhatók, továbbá jól használhatók "fal" küldetésben. Mivel a győzelem a házasságokhoz hasonlóan az égben kötöttnek, a játék megapercében kulcsszerepe lesz az űrhajóknak. Minden akörül forog, hogy minél többet, erősebbet és főleg minél gyorsabban tudjunk legyártani, hogy flottánkba rendezve őket uralkodjék dicső birodalmunkat és irtsuk az ellent. Mivel a játék folyamán minde-

A flottánkat minél több harcra képes hajóval meg felszini támadókkal, mint és szern bolygó! A bolygók felszínét azonban ne túl sűrűn alkalmazzuk (nem a lázadók házára ellen), mert ez a stratégikus eljárás az összes bolygónk legalább 15-20%-kal csökkent a fejlesztést. A Halálcsillagok gyenge pontja, hogy védetlen az együléses vadászok ellen, tehát vadászgépeket kell állandóan rajta, amelyek ilyen támadás ellen megvédik. (Eleg nagy márnás, hogy ha

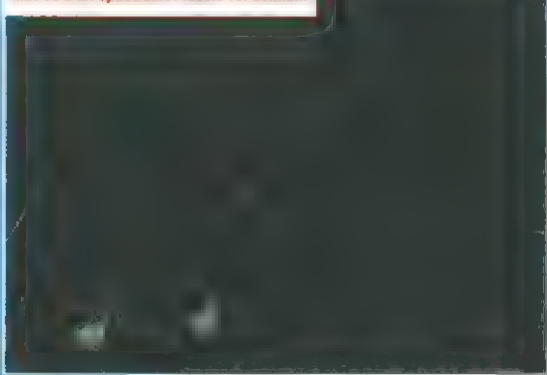
Hah! A gonosz lázadó vadászgépek nem állítottak rohamra indulni a Halálcsillag ellen (nem baj, mentettem)



egy flottát vezetünk, akkor csatában ezek a vadászgépek a flotta többi részével küzdenek az ellenség ellen, miközben a csatában részt nem vevő Halálcsillagot annak vadászai kegyelműre kikapcsolhatják. A vadászok kivételével az újonnan épített nagyobb hajók egy-egy önálló flottaként kezdenek megépülni, de természetesen ezeket kedvünkre összerendezhetjük, majd később újra feloszthatjuk. Egy-egy erősebb

hajóval meg a flotta leggyengébb barátságos bolygóhoz. Az űkőzet eredményét kiszámolhatjuk a géppel is, de nem javasolt, mert egészen sajátos eredményeket hozhat (például a 100% a javunkra), vagy saját kézbe vehetjük a csata irányítását. Ebben a vadászoknak és a nagyobb hajóknak egyenként megadhatjuk a célpontot, támadási módot, irányítási pontok kijelölésével a bolygókra elmozdítjuk őket – és ha a szükség úgy hozza, még mindig elpuccsolhatunk. A csata irányítása egy kis körülményes mulatság, de még a legkisebb csatában is érdemes közvetlenül irányítani, mert bemelegítjük a játékot, akkor a Slow már túl gyors. Ha jó, nem csúszom tovább a játékban, mert ha valakinek sikerül megkérdezni a játék foghatóságait, akkor az legalább biztos, hogy szép hosszú játékmenetre számíthat! Ha ugyanis valamelyik flotta nem sikerül rögtön kezdőskor egyen elhúznia, akkor idővel olyanná válik a játék, mint egy nehéz súlyú boxmeccs a 15. menetben: hatalmas adék-kepek harc, és nem világos, hogy a végén kit fognak kiütni. Hab a tortán, hogy a program minden játékban teljesen új nyitó kondíciókat generál minden egyes bolygónál, a fantasztikusan jó aláfestő zenéről és a következő,

Az űrszéta "latvanya" régmúlt fiataloságot és a ZX Spectrumot idézte fel bennem

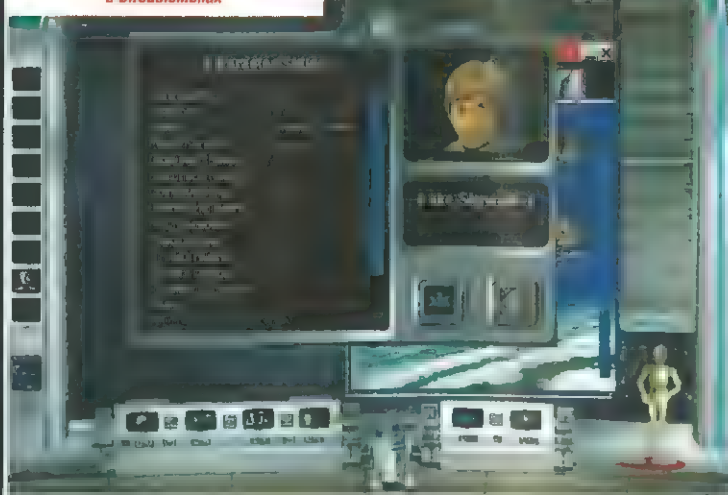


de valamelyes eredményt ez csak akkor hoz, ha a Halálcsillag is részt vesz benne. A fejlesztői támadás végeredményét a maga szokásos kis módján – a gép számolja ki, szóval pukkadjon meg...

Hm. Még meg egyszer hm. Kicsit gondban vagyok az értékeléssel, mert míg a játék összességében tetszik (idővel megszoktam...), részleteiben azért bőven akadnak hiányosságok. Kezdjük monni, hogy a grafikai kivitelezéssel, amin abszolút nem látszik meg, hogy ez egy 1998-ban készült játék. Edzettebb 576-pixelos tudják, hogy a játék eredetileg Supremacy munkacímén készült, az idősebbek pedig azt is tudják, hogy valamikor '90 táján volt egy hasonló témájú játék Amiga 500-ra – na most a kettő között nem igazán látszik az az eltelt nyolc év... De mindegy, egy stratégiai játéknál ez nem is olyan nagyon fontos. A kezelőfelület viszont már igen, amit jelen esetben a sok jobb meg bal clickkel sikerült a lehető legkörülményesebben megoldani. Az nagyon tetszett, ahogy a különféle karaktereket és küldetéseket beépítették a játékba – az már kevésbé, hogy ezek néha olyan dolgokat csinálnak, ami utal ugyan a film történetére, viszont sok köze nincs a játék történetéhez. Példának okáért Luke néha fogja magát, hogy elmenjen

A flotta a leggyengébb barátságos bolygóhoz. Az űkőzet eredményét kiszámolhatjuk a géppel is, de nem javasolt, mert egészen sajátos eredményeket hozhat (például a 100% a javunkra), vagy saját kézbe vehetjük a csata irányítását. Ebben a vadászoknak és a nagyobb hajóknak egyenként megadhatjuk a célpontot, támadási módot, irányítási pontok kijelölésével a bolygókra elmozdítjuk őket – és ha a szükség úgy hozza, még mindig elpuccsolhatunk. A csata irányítása egy kis körülményes mulatság, de még a legkisebb csatában is érdemes közvetlenül irányítani, mert bemelegítjük a játékot, akkor a Slow már túl gyors. Ha jó, nem csúszom tovább a játékban, mert ha valakinek sikerül megkérdezni a játék foghatóságait, akkor az legalább biztos, hogy szép hosszú játékmenetre számíthat! Ha ugyanis valamelyik flotta nem sikerül rögtön kezdőskor egyen elhúznia, akkor idővel olyanná válik a játék, mint egy nehéz súlyú boxmeccs a 15. menetben: hatalmas adék-kepek harc, és nem világos, hogy a végén kit fognak kiütni. Hab a tortán, hogy a program minden játékban teljesen új nyitó kondíciókat generál minden egyes bolygónál, a fantasztikusan jó aláfestő zenéről és a következő,

Nem tartom különösebben jó ötletnek, hogy a lázadók kezelőfelülete pont a tükörképe a Birodaloméknak



oldal 19 különböző típusú fejlesztést ki, továbbá a számítógép jó szokása, hogy az általa gyártott nagyobb hajókat hangzatos nevekre kereszteli, inkább most nem boncolgatom őket részletesen – a Cinkell Lakókban esetleg egy táblázatban sort kerestünk rájuk. Illetve egyet azért boncolgattunk, nevezetesen a Halálcsillagot. Ezt természetesen csak a Birodalom gyárthatja, bár akkora a fenntartási költsége és a gyártási ideje, hogy a játék első részében nem igazán lesz szerencsénk (?) hozzá. Később viszont ugyanazokat a működő dolgokat lehet vele csinálni, mint amit a filmben

flotta vagy rendszer megtámadásához cél-szerű az erőket összpontosítani, vagyis olyan flottákat összehozni, amelyek egyaránt rendelkeznek csapat- és vadász szállító kapacitással (utóbbiakat ugyanis önállóan nem lehet támadásba küldeni), valamint combosabb cirkálókkal vagy csillagrombolókkal.

Ha a flottánkat olyan bolygóhoz irányítjuk, ahol egy ellenséges flotta tartózkodik (vagy vadászvédelme van), akkor a hiper-nygrás után azonnal csata kezdődik. Mivel a csata előtt szemügyre vehetjük a szembenálló erőket, túlerőbe utközve azonnal

minél jobb minőségű videóról már nem is beszélve. Szóval summa summarum: Star Wars- vagy Masters of Orion-megszállottaknak kötelező darab – a többieknek pedig izlése-válogatja

GoVboy

REBELLION

Virgin/Lucasarts

<http://www.lucasarts.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xUD,
3.5-inch floppy disk drive, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM

81%

1995-ben az Empire adta ki A Picture Perfect Golfot. Akkoriban a 2 CD-s terjedeleme és a fényképek alapján készített program még ritkaságnak számított. Most az Empire ismét egy golfal állt elő 4 CD-n. Reméltem hogy valami hasonlóan látványos megoldással próbálkoznak, de sajnos csalódnom kellett. A játék itt sem szorosan a játékos pozíciójától függő képek előtt zajlik, csak éppen fotók helyett renderelt képekkel.

ram, nem kell mindig órákat várunk mire behoz egy új "képet". A gépigény tehát elég kicsi, nincs szükség hozzá különösebb erőmű (mondjuk nem árt hozzá néhány száz megabyte szabad hely...). A grafika minőségét oldalakon át lehetne kritizálni, így

lehet, hogy csak én vagyok ilyen békés, mindenesetre csak annak tudom ajánlani a játékot, aki már gond nélkül tudja kezelni.

ÍTÉLET

A programban két pályán tudjuk bizonyítani tudásunkat, a St. Mellionon és a Hilton Head Nationalon (mind a kettő 2 CD-s terjedelmű). Ezenkívül van még egy gyakorlópálya is, amelynek

A Golf-áramlati újabb tagja

négy távoli és négy közeli pontjáról próbálkozhatunk, és egy öreg rókától még leckéket is vehetünk. A Quick Playre gyorsan végigzavarhatjuk a labdát a pályákon, a Play Golfnál pedig a kiválasztott helyszíneken játszhatunk egyedül vagy más játékosok ellen, valamint Linked Playnél hálózati játékra is van lehetőség. A hangokról gyakorlatilag nem tudok sokat nyilatkozni, az a kevés, amit hallottam, nem nyugtázott le. A grafikájától szerintem senki nem fog hasraesni, szerintem kis odafigyeléssel nagyon szép lehetett volna (gyakorlatilag bármilyen

KÁR A GOLFOT

A grafika tehát valamivel jobb lett, mint egy átlagos golf-programé, de a lehetőségekhez képest elég slány. Csak egy-két apróságon (mint például a fű textúrája) lehet látni a

csak a legdurvábbakat említeném meg. Először is nem minden tereptárgyra azonos irányból süt a nap, márpedig ehhez hasonlólt csak a Csillagok háborúja egyik jelenetében láttam utoljára. Aztán az árnyékok is elég érdekesen vannak megoldva, mert igaz hogy a nagyobb facsoportok alatt van árnyék, de akkor már kellett volna a kisebb bokrok alá is rakni. Néhol a távoli tereptárgyak teljesen elhomályosodnak. Talán még a víz nézett ki valahogy, de az összkép nem volt valami meggyőző. Nem értem egyébként, miért nem lehetett inkább egy fényképezőgépre bízni a dolgot (mint az előbb említett PPG-ban), mert nagyságrendekkel szebb lehetett volna a program.

AZ ISMÉLYÍTÉS

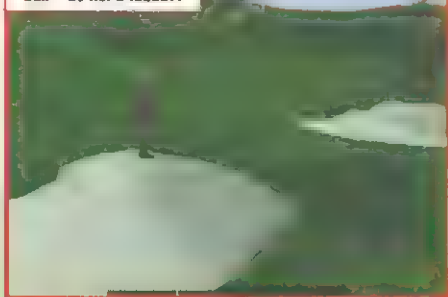
A program második nagy szépsége az irányítás. Ha szőrös szívű lennék, azt mondanám, hogy használhatatlan, de én ezt nem teszem. Biztos vannak, akik még ezzel is képesek 20 ütéstől végigvinni egy pályát. A legnagyobb probléma az, hogy nem lehet más irányításmódot választani, tehát a kedves játé-

kos kénytelen lesz ezt használni. A lényeg az, hogy egy vízszintes vonalon ábrázolt pontot kell először jobbra húzni. Ezzel határozzuk meg a lövés erősségét. Ha ezzel megvagyunk, kb. ugyanezzel a "sebességgel" egyenletesen húzzuk vissza azt, és ha minden jól ment, nem ütöttünk mellé (az egész alatt végig nyomva kell tartani az egér egyik gombját, és az ütést megszakítani annak telengedésével lehet). Az oldal irányú eltérést az határozza meg, hogy eközben mennyire toltuk az egeret fel vagy le. Sajnos ez nem csak leírva hangzik ilyen "egyszerűnek". Először is állandóan, amikor teljesen egyenletesen visszahúztam az egeret, a már említett pont össze-vissza akadozott, míg végül az ütő szépen elzúgott a labda mellett. Aztán furcsa módon éppen hogy "meglöktem" a labdát (tudván hogy a lyuk ott van az orrom előtt), mire az vagy tíz métert gurul... Persze

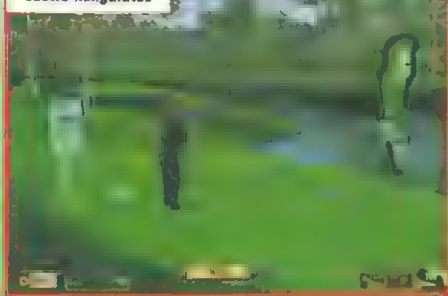
effektet belerakhattak volna (a gépigényen nem változtatna), gondolok itt egy kis ködre, naplementére, stb.). Sajnos azt kell hogy mondjam, hogy az újítások egyben a program legnagyobb hibáit is tartalmazzák. Ezek után csak erős idegzetű és türelmes egyéneknek tudom ajánlani a Golf Prot, de azért ne adjuk fel a reményt, hátha mások képesek megbirkózni vele.

Gulyás P.

A lyuk már látótávolságban - de hol a labda?



A környezet mindenre hangulatos



különbséget. Mivel a kamera nem lehet mindig közvetlenül a játékos mögött, néha elég távolról kell szemlélőnünk az eseményeket. Ezen úgy próbáltak segíteni, hogy mindenhol lehet három különböző esztétikai választani, de ezek közül jó ha egy használható. Egyedüli pozitívum, hogy a kamerák között gyorsan váltogat a prog-



Személyi igazolvány

the golf pro

Empire

<http://www.empire.co.uk>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

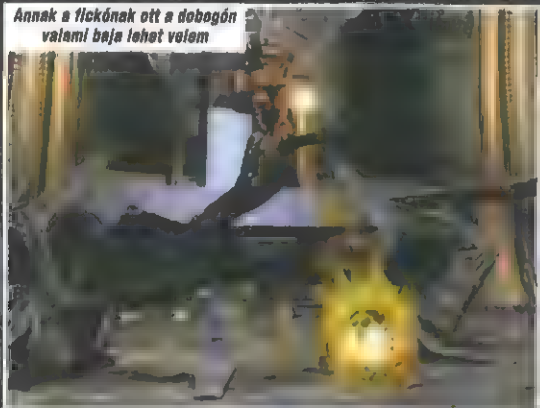
Minimum: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM,
Win95-kompatibilis hangkártya

Annóra játszhatatlan,
hogy az már szép...

68%

Nem tudom, ki hogy van vele, de én mindenestre komálom a Queen együttést. (Vagy legalábbis szívesebben hallgatom, mint mondjuk a Prodigy-t.) Zseniálisak voltak abban a tekintetben, hogy mindenkinek el-

Annak a flickónak ott a dobogón valami beja lehet velem



adható zenét csináltak, gasztronómiai példával élve (mert bár ugyan nem tartozik szorosan ezen ismertető körbe, de momentán éhes vagyok) egyfajta "rockogatótt kukoricaként" szolgáltak, amit egyaránt fogyaszthattak vegetáriánusok és a pasztpörkölt hívei is. Voltak kemények (We will rock you), voltak romantikusak (The best days of our lives), voltak nyálasok (Crazy little thing called love), voltak dilisek (Bohemian rhapsody) – egy szóval mindig és mindent mikövetek, hogy samuilien skatulyába tudjuk bedugni őket. Arra viszont senki sem gondolt, hogy a három megmaradt tag kiadója, a Queen Productions Ltd elkészítet egy olyan számítógépes játékot, amelyet teljes mértékben az együttes számai illetve videó inspiráltak. Pedig ez történt, amiről meglepődtem: A kerettörténetől nemkülönben, ami vetakszik egy átlagos kábitószertfogyasztó normál jövőképével.

SZEP ÚJ VILÁG...

2150-ben járunk. A Dallas nem ért véget, de ha úgy vesszük, a civilizáció elérte fejlődésének tetőfokát, ugyanis a gondolat annyira kihalt az emberekből, hogy talán még a Szerecserekerékbe sem akarnak játékosnak vagy nézőnek jelentkezni. Egy másba mosódik a valós és a virtuális világ, és mindent egy hatalmas hálózati irányít, melynek közepében ott trónol a hálózati ura, egy önmagát folyamatosan reprodukáló biomechanizmus – a Szem. A Szem tehát maga az

állam. Az állam kedvenc szórakozása pedig az, hogy folyamatosan egymással kedveskedik alattvalóinak – hiszen ez hatalmának alapja. (Természetesen ez a játékban levő államra vonatkozik – jelen körünkben el sem tudnánk képzelni...) A Szem hatalmára tehát potenciális veszélyt jelent minden, ami csak egy cseppet is kreatív, vagy valamilyen ötletet támaszthat valakiben. Márpedig Szem apó (Uncle Sam) a bionet-
work

körébe egy olyan őtlenítés maradványainak meglétére figyel fel, ami romba dönteti frankó kis birodalmát – ez pedig nem más, mint a Zene. Mivel elpusztítani nem tudja, archivumokba zárja, és megalkot egy kedves kis leányt az őrzésére, aki a keresztségben a bájos Két Lábon Járó Halál (Death on Two Legs – utalás egy '77-es Queen-ketára) nevet kapja. Telk-melk idő, és a birodalma még mindig nem de-
szert. A szöveg a játékban szereplő karakterekről és a játékban szereplő karakterekről szól. A játékban szereplő karakterekről és a játékban szereplő karakterekről szól.

hogy felkutatassanak és el-

SZEP ÚJ JATEK

Na, ezzel és az Innuendo bevezető taktikával meg is kezdődik a játék. Dubroc koma aláhull az Arenába, mi pedig átvehetjük felette az irányítást. (Mint később kiderül, ez a megállapítás enyhéltetés, de egyelőre ne vágjunk a dolgok elébe.) Az Arena roppant vidám hely: a Szem a jónép szórakoztatására találta ki, és egy mókás üldözéssel harci játékok keretében a frekvenciát több halálraítélteket itt

első játékom példánál fel percig tartott: mire egyáltalán megtaláltam a kezelőbillentyűket, addigra fel is szedhették. A későbbiekben persze mi is magunkhoz vehetünk néhány barátságos kegytárgyat (kés, pisztoly, szamurájkard, shotgun, páncélkölt), melyekkel

QUEEN

THE

eye

Freddie-nek, tiszte



It's a kind of magic?

pusztítsanak minden olyan elképzelést vagy realitást, ami az államra veszélyes lehet. Egy ilyen ügynök Dubroc is, aki mindaddig szolgálja gazdáját, amíg egy szép napon ez a hálózati ura nem bukkan egy lezárt zenei archívumra, ahol szembesül a Szem híradalmának kegyetlen valóságával. Nőjön föl is csipik, és ilyen tudás ártó kárában csak természetesen, hogy az ítélete csakis egy lehet: halál. Ráadásul az Arenában.

A játékban szereplő karakterekről és a játékban szereplő karakterekről szól. A játékban szereplő karakterekről és a játékban szereplő karakterekről szól. A játékban szereplő karakterekről és a játékban szereplő karakterekről szól.

A játékban szereplő karakterekről és a játékban szereplő karakterekről szól. A játékban szereplő karakterekről és a játékban szereplő karakterekről szól. A játékban szereplő karakterekről és a játékban szereplő karakterekről szól.

Dubroc szokás szerint nem arra néz,
amerre valami érdekes is van



szét, miként az Insectoid is, ami egy két lábon járó imádkozó sáska, erőteljes PH-értéke lehellettel és csapjai helyén kaszakkal. A Sketetal egy roppant dühös

szörny, amelyet csak egy teljes tár

phatun

létezik

hat magnezt kell összegyűjtenünk a lecsapkodott Vigyázók környékén.

Az első ámoktató végeztével kicsit változik a csövek mény, mert ~ min daniellett, hogy különféle brutális kegytárgyak használatával továbbra

képes megnyugtatni, a

Cyborg pedig

egy Mechwarrior

orból szalasztott fémtorony, karjai helyén raké-

mentek és olyan páncéltartal

amelyen csak egy páncélokot lehet lyuktat. Az utolsó foallenség Blade, vagyis Szabla úr, de vele már csak a pálya vége fogunk találkozni, mert az aktíváltuk a Tüskét. Ehhez egy kulcsot, valamint



Ugyan a lángszóró úgy fest, mintha műanyagból lenne, mindenesetre használ

Fall, Bohémian, Rhapsody, Who wants to live forever, A kind of Magic, Love of my life, Headlong – és még sorolhatnám a végtelenségig. A háttérzene tehát roppant lavencél-zus, ambiciózus, és még tudok ilyen szavakat (például glüköz) – ámdé...

A sok ládás-ládának előbb-utóbb bukás lesz a vége



játékmennettel.

Play

lettel...

A Két Lábon Járó Halál vídában
letet átvizsgálunk



SZEP ÚJ TELITALÁLAT?

Kategóriáját tekintve igen ektikus darab a Queen The Eye, mert a szerzők egyszerre próbálták meg kalandjátékot, szerepjátékot és egy 3D akciójátékot csinálni. Ez az előzetes hírek alapján akár egy új Blade Runner vagy Resident Evil is sejthetett. A design valóban minden elismerést megérdemel: a készítők majd másfél évet töltöttek a játék igen egyéni stílusú háttereinek és átvezető videóinak renderelésével, amelyeknek már mennyisége is tiszteletreméltó. Ráadásul az 5 CD majd három órányi, Brian May kis házi archívumából származó, ügyesen összeválogatott MIDI-zenét tartalmaz, amelyek között felcsendül gyakorlatilag a Queen pályafutásának összes ismert (és kevésbé ismert) darabja, olyanok, mint például az I want

egyes helyszíneknél sűrűn változik, ami ugyan látványos lehetne, de egyrészt állandóan az előzőhöz képest szöges eltolódásban álló perspektívát ad, másrészt meg igen komoly gondok vannak a szerzők térítésével – szóval játék közben rendszerint kénytelen voltam azon mormondórozni, hogy most hol is vagyok egyáltalán... A legtöbb perspektívának ráadásul van egy olyan része, amikor Dubroc egy 10-20 pixel méretű kis maszattá redukálódik – hát igen-igen szórakoztató, ha pont ilyen helyen kell harcolni vele, ugyanis egy kukkot nem látnunk a küzdelemből. Még jobb az, ha egy olyan pozícióban alakul ki verekedés, amelyben épp kamerát váltana a játék: ilyenkor minden egyes mozdulatnal állandóan újratölti a helyszímet (és vele a teljesen eltérő perspektívát) a masina. El nem tudom képzelni, hogy miért nem lehetett a harcokhoz egyetlen, de használható perspektívát kreálni? Elég sajátos módon alakult Dubroc energiájának optimalizálása az Arcnaban is: ilyen kezelés mellett csak arra tudnám ítélni aki azt kitalálta, hogy látsszon vele o – én meg addig éneklek neki valami ide passzoló Queen-nótát (például a Tie your mother down).

Az elmondottakból következően a játékot csak fanatikus Queen-rajongóknak, vagy a nagyon-nagyon türelmes játékosoknak merem ajánlani. (Esetleg orvosi célokra, alacsony vérnyomás ellen.) Továbbá minden rendű és rangú játékfejlesztőnek: elrettentő példaként, hogy hogyan lehet egy ígéretes koncepciót végérvényesen tönkretenni az elluserált

SZEP ÚJ TELITALÁLAT?

Az előzetes zájgó események egy pár másodperc után gyorsan lelohasztják a kezdeti lelkesedést. Az még hagyján, hogy egy '98-as 3D-játék abszolút semmilyen gyorsítókártyát nem támogat – seba! az otthoni gépemben úgy sincs (legalábbis most még – de számítok rá, hogy az 576-barátok közakadozásából hamarosan javulhat eme tarthatatlan helyzet...). Az viszont már nem hagyján, hogy a karakterek pár lázsból álló animációja már erős kívánnivalókat hagy maga után. Az Alone in the Dark-sorozatot idéző irányítás kritikán aluli: a kevés mozgáskombinációval és a 45 fokos fordulási lehetőséggel talán még beérné a játékos, de Dubroc olyan lassan reagál a billentyűkre, hogy ennyi idő alatt Vári Zoli akár 3-4 cikkéhez is összeválogatja a képeket (ez pedig nem egy különösebben sebes tevékenység nála). Ami aztán végleg játszhatatlanná teszi a játékot az a kamerakezelés. A külső nézet

queen the eye

Electronic Arts/Destination Design
http://www.queen-tip.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4ALD,

3D-kártya: 3Dfx Voodoo, DGE, DGE2,

Ajánlott: P133, 32MB RAM

61%

Egy pár évvel ezelőtt, a CD-ROM-ok egyre nagyobb térhódításának kezdetén az ember azt hitte volna, hogy végre egyszer és mindenkorra búcsút mondhat az 'Insert Disk 17' típusú rendszerüzeneteknek, mert a játéklejlesztők végre megtalálták azt az ideális adathordozót, amelynek segítségével tökéletes mértékben ki tudnak bontakozni (mert amelyik nem tér el 650MB-on, az inkább menjen piramisokat építeni). Ez az állapot nem tartott túl sokáig, mert okos emberek hamarosan kitalálták azt is, hogy ennyi helyen már akár komplett filmek is elférnek, és egy ideig igen diva-

kivétel a kalandjátékok egy bizonyos típusa, nevezetesen az, amelyben számítógéppel gyártott háttereken blue box-technikával körbenyízált, valódi szereplők mászkálnak ide-oda. Ez szül még mostanság is 8 CD-n megjelenő behemótokat (ld. Phantasmagoria), de ezeknél már hál'Istennek elsősorban a cselekmény dominál. Ebbe a vonulatba tartozik a Take 2 Black Dahlia című játéka is.

A történet 1941 őszén játszódik az Egyesült Államokban. Az USA arra készül, hogy belépjen a II. vi-

véleményt sokkal inkább a véres helyi események foglalkoztatják. A városban pusztít a "Torzós Gyilkos" nevű sorozatgyilkos, akinek kedvenc szórakozása, hogy áldozatait nemcsak szimplán fejjel lefelé, hanem szép akkurátussal fel is darabolja, és egyfajta szaturnuszi feladványként a részleteket eltereli a környéken. A

feladványt kiválóan megteremtő játékban végigkísérhetjük, hogy a rémülten menekülő kisgyermek lesz-e az áldozat a hetedik áldozata – megkísérli: (De huncok vagyok, már megint előre belátni a jövőt! Vannak



Ilyen tesztarccal hogy lehet nyomozni valaki? Egyébként is hol van a cigaretta a szája sarkából?



Aha, a huncok bácsik egy kulcsot dugtak a pisztoly markolatába!

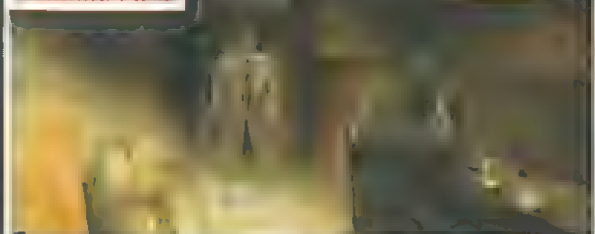
nyomozni voltak a full motion video-kat támogatott játékok. Ez a tendencia addig még tűnhet is volt, amíg az FMV-k megmaradtak, vagy átvészelték a videós korszakot, de az már kisebb idegőrlés volt, amikor teljesen "interaktív mozi" próbáltak gyártani. (Ettől példa erre a William Gibson regényéből készült borzalmas Johnny Mnemonic, amely teljes egészében Quicktime-formátumú film volt, és a játékos feladata arra korlátozódott, hogy meredten bámuljon a monitorra, illetve alkalmasint kattintson egyet az egérrel.) Szerencsére az "interaktív próbálkozások" mára már tűntek a süllyesztőben – és merem remélni, hogy soha többé nem is állnak elő őket onnan – és a videók megmaradtak abban a szerepben, amire valók. Ez alól

egy hírszerző szervezetet, amelynek az a feladata, hogy felkutatja és szemmel tartsa az Államok területén azokat a személyeket, amelyek veszélyeztethetik az ország nemzetbiztonsági érdekeit – azaz a német származású amerikaiakat, mint potenciális náci kémeket. A történetben a COI clevelandi irodája újdonsült ügynökének, Jim Pearsonnak a szerepét fogjuk alakítani. Cleveland egyelőre annyit tud a náciokról, hogy valahol odaát vannak a Nagy Vízzenészetnél – a köz-

légvárosba. (Vagy ha az ország még nem is, az elnökük már mindenképpen.) Mivel retteg a franciák által kinyomtatott "Ötödik Hadoszlop"-legendától, Roosevelt elnök "Információ-koordinációs Iroda" (COI) néven létrehoz

tehát náci és sorozatgyilkosok, ami már bemelegítésnek alig lenne, de a szerzők azért tovább fokozták a hangulatot: a történetet még nyakonöntötték egy kis miszticizmussal is. Feltűnik egy titokzatos társaság, melynek ideológiája a pogány germán és a korai középkori német hagyományokat idézi, és mellesleg az sem kizárt, hogy valami közük van úgy a náci Németországhoz, mint a darabolós gyilkoshoz is.

A nyomozás során a leglátogatottabb hely természetesen a szentély



(A történet egyébként valós eseményeken alapul: a clevelandi sorozatgyilkos valóban létezett, és összesen húsz áldozata került elő, míg az USA hadbalépését közvetlenül megelőzően

Black Dahlia

Gyilkos

kártelen de nem szűrtette áldatlan tevékenységét; miként szintén létező személy volt a program névadójaként szereplő Fekete Dahlia is, akit 1947-ben találtak meg a szokásos módon feldarabolva. Akit egyébként bővebben érdekelnek a cselekmény alapján szolgáló történeli tények, a játék site-ján egy rakás adatot találhat a jenki sorozatgyilkosokról, a fekete mágjáról, a náci hatalmi elit miszticizmusról és hasonló ürde dolgokról.) A történet tehát ott kezdődik,

hogyműködésben gyengélkedő, Pensky nevű elődje szolgálatát. Kivitelezését tekintve a játék elég szokatlannak sikeredett, ugyanis a grafikus kalandjátékok és az FMV-filmek elég meglepő kombinációját alkották meg a szerzők. A jelenleg alkalmazott módszerek nem fennakadást jelent a játék folytonosságában a mozgás közben lejátszott videó és a renderelt állókép váltása közötti "akadozás" – a Black Dahlia-ban ezt olyan ügyesen küszöbölték ki, hogy szinte észre sem vesszük az átmenetet, mert egy csomó háttér egyaránt megvan filmen és renderelve is.

(Persze ahhoz, hogy ez jól is működjön, lehetőleg nem egy kétszeres CD-meghajtóval kell játszani a játékot.) A játék 3D megvalósítása szintén nagyon jól sikerült, amelyben bárhol teljes szabadsággal forgathatjuk a látószöveget 360 fokban körbe. Illetve nemcsak körbe, hanem fel és le is – amely megállapítás rögtön egy jótanácsot is magába foglal... A kezelés a lehető legegyszerűbb: a bal gomb nyomva tartásával és az egérrel tudjuk forgatni a fejünket, a nyílak irányába lehet áthaladni egy

adatregisztrációs részben (azaz szunkat); a "világtérképet", vagyis azon helyszínek listáját, ahova épp mehelünk; valamint az igen szellemesen megoldott mentési opciót (az utolsó nézőképet egy bélyegalbumba ragaszthatjuk be).

A játékkal kapcsolatban nem kezdlek "hasznos tanácsok", (mindent vizsgáljatok meg, mindenkiel beszélgetsetek, amennyit csak tudtok, stb.) osztogatásába, mert ezek egy kalandjátéknál magától értetődnek. A nyolc CD-nyi terjedelemben magában hordozza a hosszúságú játékmenet ígérését, amiben nem is csalatkozik a játékos, ráadásul ezt különféle logikai feladványok és puzzlek tartják. Bár ez a tartás nem feltétlenül válik mindenki öröme, mert egy valószínű kalandjátékos nem biztos, hogy örömmel tölt egy fél órát azzal, hogy összeállítsa egy ripityára tört színes üvegablak darabjait... Ez egyébként a szerzőknek is észébe juthatott, mert a tesztelőkre gondolva minden logikai részhez csatoltak cheatet is. A játék ugyan marha nehéz, de a cselekménye lényegileg teljesen lineáris. Sőt, egy kicsit már túlzottan is – annyira, hogy ha nem a megfelelő (illetve: a szerzők által elképzelt) időrendben csinálunk valamit, lemaradhatunk olyan információról, amelynek a hiányában esetleg nem is tudunk továbbjutni. Példa: A játékban találni fogunk egy ruhával teleröltött ősi pergament, amit Strauss professzor lánya majd lefordít nekünk a muzzeumban, bár neki még egyéb információ is lesznek. Első szleburdi nekifutásomra nem találtam meg az irodám csillárjában). Viszont miután Strauss kisasszony megmutatta apuci pajzsos könyvét, már nem is kaptam meg a

mentési opciót nála (külön marhaság, hogy az opciót nem is lehetett használni nála). Nemi problémák vannak a tárgyak mozgatásával is: az odáig rendben van, hogy a huncut szerzők a kalmasságot más tárgyak alá dugtak dolgokat, hát ha nem találja meg a tisztelt játékos – az viszont már nincs rendben, hogy egy borítékot azért nem lehet megmozdítani, mert egy részét fedi egy másik boríték sarka. Mindent összevetve kissé vegyes, bár túlnyomóan pozitív érzelmek vannak a Black Dahlia-val kapcsolatban. A kivitelezés tényleg nagyon kellemes, frakó a stílszerű zenei aláfestés (bár a hangminőséggel kapcsolatban azért vannak fenntartásaim), olyan apróságokról már nem is beszélve, hogy a rádió híreibe nemcsak a csónkolós gyilkost mondják be, de a korhű eseményeket is. A probléma ott kezdődik, amikor a szerzők tolnak ki velünk, és azért nem jutok tovább, mert nem a megfelelő sorrendben veszek (!) fel valamit, vagy az engine egyik apró bugja szívat. A legnagyobb probléma viszont az, hogy eléggé meglesz löve mindenki, aki nem perfekt angol, ugyan is a párbeszédet kizárólag hallás

Miss Strauss rendes lány.



...és tud runani meg pajzsul is



Herr Finster viszont abszolút nem kedves, és meg runni sem tud (vagy mégis?)



alapján lehet értelmezni, szöveges megjelenítést nem lehet bekapcsolni. Márpedig még egy született clevelandinek is elég nehéz megérteni egy torz hangú telefonbeszélgetést, vagy egy olyan felháborodott gyárost, aki egy félméteres szivarral a szájában ordít. Na mindegy, ezeket a baklövéseket leszámítva a Black Dahlia igazán csémege, bár meglehetősen kemény dió lesz minden kalandozónak – hogy meg ne feledje a gyomrukát, a Cinkelt Lapokban még pár ötlet erejéig visszatérünk rá. Bár méreteit tekintve lehet, hogy Dallas lesz helyőre.

GoVbo

Valami van a csillárban?



Esetleg az asztal alatt is?



másik helyszínt. Átlós nyílár változik a pointer, ha az adott helyen "interactolhatunk". Ez lehet beszélgetés egy személyvel, tárgy felvétele vagy "működtetése", és – nem utolsósorban – megmozdítása (lenyomott egérgombbal). Az Esc billentyűre bejövő menüben találjuk többek között a nálunk levő tárgyak listáját (amiket nem árt az inventoryban alaposabban is szemügyre venni); a mindenféle rendű és rangú nyomozó elmaradhatatlan felszerelését képező analóg

Trágszál

Black Dahlia
Take 2 Interactive
<http://www.bldahlia.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P120, 32MB RAM

83%

Sokat emlegetett tény, hogy a 3D-s gyorsítókártyák elterjedése a hardvergyártó cégek pénzügyi egyenlegén túl a szimulátor programok számára is igen áldásos hatást gyakorolt. Az utóbbi időben valósággal elárasztották a piacot a különféle tankokkal, repülőgépekkel és egyéb, gyilkolásra alkalmas kutyákkal foglalkozó szimulátorok. S az áradat csak nem akar elapadni, mert CoVboy bátyó kincseket rejtő szatyrából egyre-másra bukkannak elő az ilyesféle anyagok, míg a stratégiai és kalandjátékokat ugyancsak hanyagolják a kiadók.

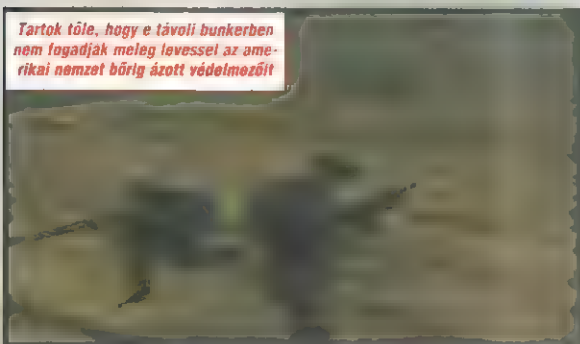
T.J. szokásos költői túlzásai egyikének – CoVboy Mindezek után már nem is lepett meg, hogy a Ripcord Games legújabb játéka, a Spec Ops is tarkára festett képű úriemberek világába kalauzol el minket, bár egy szempontból azért rendhagyó a játék: "kommandós-szimulátorhoz" az utóbbi időben nem volt túl sűrűn szerencsém... Persze rögtön fel is merülhet mindenki benn a kérdés: vajh' nem egy egyszerű Quake2-klónról van-e szó, amit a feleményes (amerikai) alkotók némi hazafias szösszal meglocsolva próbálnak elpasszolni? Hát, néhány napi bőséges kommandózás után arra a következtetésre jutottam, hogy nem erről van szó: a játék a maga módján meglepően

ben felhőborító, elvégre igen barátságosan célból indultam a festői orosz erdőkre. A meglepő az volt, hogy e sajnálatos esemény alig negyedére (!!!) csökkentette katonám "energiáját", aki még csak hanyatt sem esett. Hoppá, hát ilyesmit azért nem illik csinálni egy AK-47 sorozat után, szerintem egy "szimulátor" program esetében ilyenkor legfeljebb néhány hörgésre futja katonánk erejéből. Néhány NAGYON halk és rövid hörgésre... Mondjuk azt is megérttem, hogy nem lenne túl jót a Spec Ops

Kis ranger nagy bottal jár (a bot történetesen egy mesterlövészkarabély, csak hogy a képaláírás némi információs tartalommal is bírjon).



Tartok tőle, hogy e távoli bunkerben nem fogadják meleg levessel az amerikai nemzet bűnös védelmezőit



reális darab. Ugyanakkor viszont klasszikus szimulátornak sem nevezném, mivel néhány dologban a játék alkotói azért ugyancsak elrugaszkodtak a valóságtól.

AMBO MENNI HON

Az már néhány percnyi játék után világossá vált, hogy az alkotók nem mertek teljes egészében szakítani az amerikai háborús filmek kissé gyermeties hangulatvilágával. Ez a vélemény már akkor szilárd bizonyossággá érlelődött bennem, mikor bókiaszá-saimat egy jól irányzott géppisztolysorozat szakította félbe, aminek köszönhetően megahősöm úgy fél kiló ólmot kaphatott mellkasába. Ez még nem volt különöseb-

Hohó, hát ezt a gaz ruszkot pillanatokon belül elviszi majd egy szívroham. Egy kilencméteres szívroham



Vérgőzös kalandjaink során egyébként minden alkalommal két, tetszésünk szerint felszerelt rangert (maradjunk ennél a megjelölésnél, mert a fene se tudja, hogy mi a pontos magyar fordítása) irányítunk. Én mondjuk azt is el tudtam volna viselni, ha ennél jóval nagyobb csapatokat elkormányozhatok, arról nem is szólva, hogy ez tán magát a cselekményt is létszerűbbé tenné. Csak összehasonlításképp: a második világháborúban, éles harci helyzetben akár 30-40 fős kommandókat is be-

SPEC Rangers

puskától a mesterlövészkarabélyig. S ami még ennél is fontosabb: a program rendkívül élethűen és logikusan kezeli ezeket a fegyvereket. A ködgránátok okozta kavargó fémhomályban valóban el lehet keveredni, s a hangtompított karabélyokkal kedvűnkre gyilkolászhatjuk le a tanácstalanul fel-alá rohangáló ellenfeleket. Nekem mégis a mesterlövészkarabély a kedvencem, aminek különféle nagyító és megvilágító optikái-

val a rutinos játékos épp oly könnyedén szedheti le az ellent, mint mondjuk az MDK-ban. A felszerelések kapcsán még azt is megemlíteném, hogy a lelőtt katonáktól mindentől kevesebb nos cuccot be lehet gyűjteni. Az efféle hullarablásokkal egyébként nem árt igyekezni, mivel az englene rop-

vetettek a szembenálló felek. Egyébként a csapatösszeállítás során vegyük azt is figyelembe, hogy a gránátvetővel felszerelt katona irányítása rengeteg időnket lekötetheti. A gép ugyanis kissé érdekesen irányítja a nehézfegyverekkel felszerelt figurákat: a gránátvetős katonák például halálos nyugalommal durrantják hátba előtűk álló társaikat. Na, ennél még a szovjet partizánfilmek gránátköteggel a Tigris alá ugró hősei is elviselhetőbbek voltak. A nehézfegyveresek eme (ön)gyilkos hajlama természetesen kiemelten sújtja saját katonáinkat, úgyhogy én jobbára maradtam a mezei kommandósoknál.

AZ

Nos, ennyi kritika után lassan rá kőne tennem a Spec Ops érdemre is, mivel a program már emlegetett hiányosságai ellenére is egyike a legjobb kommandós játékoknak. Rendkívül tetszett például a rendelkezésünkre álló fegyverek bőséges választéka, van itt minden az M60-as gép-

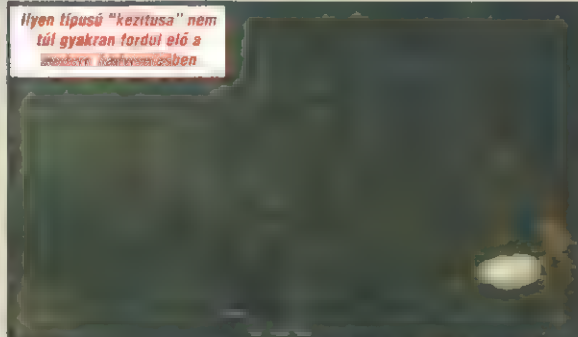
KÜLÖNLE HA

Spec Ops: Lead the Way

pant sajátosan kezeli az elhalálozott embereket – egy idő elteltével a békésen heverésző totamok szórón szálán ottünnék. Hmmm, ennyire azért nem kéne spórolni azokkal a fránya polligonokkal...

Nem szóltam még arról, hogy hősies katonáink hol és miért is irtják az ellent. A küldetések során felvonul majd ellenünk a teljes hollywoodi roszflúállomány: a korlátozott harc cselekmények első színhelye Oroszország lesz, majd meglátogathatjuk az Észak-Korea néven ismert távol-keleti kánaánt (itt legalább értettem, hogy hova is tűnnek a halottak...). Ezzel a kábítószerezéses bevetések közül az első először Kolumbiában, majd Hondurasban – na ez már sokkal különösebben embert próbáló mulatság lesz. A legutolsó pályán a gaz izlések ellen is felléphetünk. Kabul kissé leamortizált utcáin,

Ilyen típusú "keztusa" nem túl gyakran fordul elő a modern háborúban.



ahol is valami elrabolt szenátort kell felkutatnunk. Mindegyik helyszínhez egy-egy adott feladat tartozik, ám a feladat teljesítése 3-4 fázisból áll. Ez összesen kb. 20 küldetést jelent, ami szerintem nem mondható túl soknak. Különösen azért nem, mert a Spec Ops semmiféle multiplayer támogatást nem tud felmutatni. Néhány szó essen a gépigényről is: az némi jóindulattal akár korrektnek is nevezhető, bár a P166, mint minimális követelmény azért kicsit mellbe vágott. Gyorsítókártya nélkül sem tanácsos a Spec Opszal megpróbálkozni – ezt maguk a készítő is készségesen elismerik. Ez mondjuk a grafikát elnézve egyáltalán nem meglepő, az viszont már annál inkább, hogy a játék a legkevésbé sem támogatja a D3D-t. Szerintem ez egy 1998-ban piacra dobott, 3D-s akciójáték esetében igen nagy illetlenség...

AZ ÖSSZEFOGLALÓ

Mint az az eddigiekből is kiderült, a Spec Ops a legnagyobb jóindulattal

Először a kolumbiában, majd a kolumbián orosz taján kezdődnek...



... és Kabul romma lőtt utcáin végződnek



gátás hiánya miatt az izmosabb gépek tulajdonosainak is be kell érniük a szerényebb felbontással. A hangok viszont egész egyszerűen tökéletesek, mint ahogy az irányításra sem lehet egy rossz szavunk. Mindent összevetve a kulcs: nincs semmi gond, mint ahogy néhány apróságtól eltekintve a belbecse sem panaszkodhatunk. Engem ugyan néha kirázott a hideg a programot átlengő nyalka amerikai felsőbbrendűségi tudattól, ám annyira még ez sem volt zavaró, hogy ne tudtam volna magam tökéletesen beleélni a dzsungelben kúszó-mászó kommandós(ok) bőrébe. Mindent összevetve tehát a Quake-rajongóknak éppúgy kellemes perceket szerezhet a Spec Ops, mint a harc játékok megszállottjainak.

T.J.

Wipacard Games/Zombie
http://www.specops.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: 386 RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gepkártya

78%

A Pszgnosis még a tavalyi évben, "frissiben" dobta placra a Formula 1 97 PlayStation-változatát, ezért egy kissé meglepő, hogy a PC-tulajdonosokat miért kellett mostanálg várni. Főleg ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy a Forma 1-et illetően azóta nagyot fordult a világ. Míg '97-ben az volt az újdonság, hogy végre megfelelő vetélytársa akadt a Williams csapatnak, addig most már másról is hallani, mint hogy mennyire jók az új Mercedes motorok. Na mind-egy, egy játék értékét úgy sem az határozza meg, hogy mennyire aktuális; lásuk hát, mi mindent kínál nekünk az F1 97!

A játékban szerepel a '97-es Idény valamennyi csapata, beleértve a Lola "Istállót" is, noha gyász-memoriális szereplésük után a valóságban már rögtön a versenyidény legelején "letették a lantot". Mindenki megtalálja a maga kedvenc pilótáját, csupán Villeneuve rajongói maradnak hoppon, az ő neve ugyanis (mint ahogy a többi F1 játékban is) jogi problémák miatt nem szerepel. A tavalyi szezon mind a 17 pályáján rajthoz állhatunk, sőt még Estorilban is, amit a készítő "bónusz" pályaként raktak be a programba. (A világbajnokságon Jerez helyett eredetileg a Portugál Grand Prix szerepelt, de mivel az ottani pályán nem készültek el határidőre a biztonsági előírásoknak megfelelő módosításokkal, végül is a spanyol pálya nyerte el az utolsó verseny megrendezésének a jogát.) A

végeztek, amit a leginkább a városi közutakból leválasztott monacói pálya bizonyít. Nincs két egyforma ház – nem vagyok benne biztos, de talán még az épületek architektúrája is stimmel. Még az elzárt mellékutcák is jól megfigyeshetők, s az útburkolati jelek, a zebrák is eredetiek – tényleg mintha ott járnánk a városban. Sorolhatnám egyébként a többi pályáról is az efféle apró figyelmességeket: a silverstone-i pálya mentén például helikopterek par-

pán egyetlen dolgot, a kamera lencsén megtörő fény effektusát szűrték el: amikor takarásban van a nap, akkor sem tűnik el, sőt! Roppant röhejes, de még az alagútban is a képernyőn "felejtődik".

ZENEBOGA

A grafikához hasonlóan a játék audio "teljesítménye" is átlagon felüli. Nagyon klasszak a motorhangok, jópofa,

gyelmét. Meghökkenítő az Intelligenciája (no persze itt nem Murray, hanem a programozás intelligenciájára gondolok): ha valakik kakaskodnak egymással, név szerint említi, hogy mondjuk Katayama belerohant Alesibe. (A japán pilóta neve – igen realisztikusan – a játékban is sűrűn hangzik el efféle környezetben.) Murraynek egyébként néhány észrevétel, illetve technikai info erejéig besegít Martin Brundle is, ám a jobb napokat is megért ex-pilóta több-

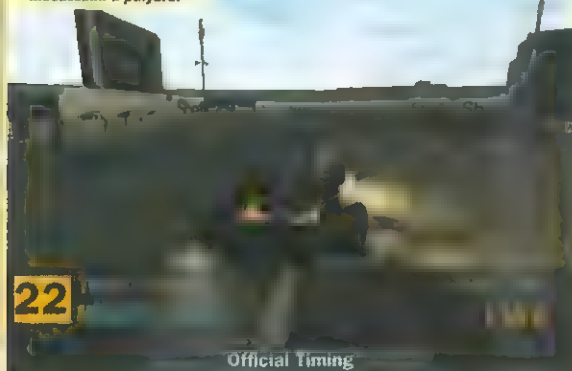
Az Arcade Mode-ban ugyan lényegesen könnyebb dolgunk van, bár ezt a pillanatnyi helyezésem nem igazán illusztrálja



kolnak, a franciák meg egy óriáskereket figyelhetünk meg. A pályák átélhetőségét fokozza a rengeteg eredeti reklámtábla és embléma is, Hockenheimben például a hatalmas Mobil 1 flakon is látható. Ha a "ninja" fokozat-

ELSŐ OSZTÁLYÚ FO

Az időmérő edzésen még nem túl nagy probléma, ha kicsúszunk a pályáról



Official Timing

helyszínek, azaz a pályák és a környezetük a mai technikai színvonalon elérhető legnagyobb pontossággal lettek modellezve.

LÁTVÁNYOSSÁG

A játék – csakúgy mint az előző rész – természetesen támogatja a 3D-s gyorsító kártyákat, a grafika tehát kitűnő. A grafikusok egészen aprólékos munkát

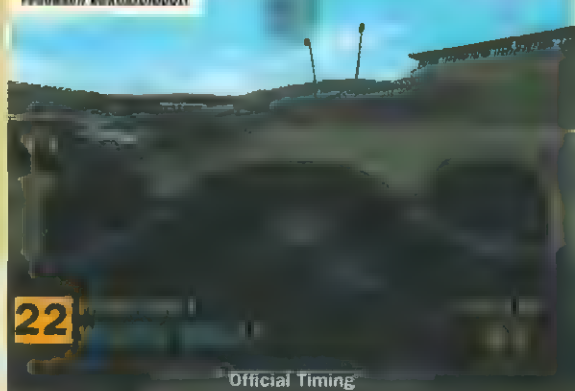
teszté, amit a szépen beárnyékolat autókkal tökéletes egészet alkotnak. A realitásoknak megfelelően még azt is megkódolták, hogy a pilótánk sisakja koszolódjon. Ha be van kapcsolva a Te-ar Offs opció, apró szemcsék jelennek meg a sisak üvegén. Ha már nagyon nem látunk, az elkoszolódott felületet a Shift lenyomásával leránthatjuk. (Persze az is egy megoldás, ha külső nézetre kapcsolunk.) Grafikailag csu-

kezdte ecsetelni, hogy bizonyára egy apró pillanatra elkalandozott a figyelmem. Amúgy tényleg nagyon profin követi az eseményeket: folyamatosan tájékoztatást ad a futam állásáról, és egyetlen fontos mozzanat sem kerül el a fi-

ahogy a boxból rádión kapunk tanácsokat (ha például gumicserejt javasolnak), a verseny közvetítéséről pedig a brit illetőségű Murray Walker gondoskodik. (Sajnos nincs magyarosítva a játék, így Dávid Sanyi és Palik Laci helyett vele kell beérnünk.) A kommentátor – csakúgy mint PlayStationön – most is "érti a dolgot", roppant változatosan és akkurátusan közvetíti az eseményeket. Jól szórakoztam, amikor például kajakra belerohantam a palánkba, mire Murray barátunk

nyire inkább csak a "bólogató baba" szerepét játssza. Legtöbbször ezt a mondatot hallani tőle: "Úgy van, Murray!" A kommentálással kapcsolatban sajnos meg kell említenem egy elég igénytelen jelenséget: az alagútba érve nem csak a motorhang, hanem a riportter hangja is elkezd visszhangozni. Az apróbb hibáitól eltekintve azonban – ha csak a szépségét nézzük – kétségtelenül az F1 97 a jelenlegi best. Sajnos ugyanez viszont nem mondható el a

Frontzen bukósiskája már valószínű károsulódott



Official Timing

Feltehetőleg a különféle gyorsító kártyák világhódító útjának köszönhető, hogy a nagyobb szoftverfejlesztő cégek mostanság perverz vonzalom őrli a 3D-s programok iránt. Az utóbbi időben jóformán csakis és kizárólag efféle játékokhoz volt szerencsém: Armor Command, SubCulture, Battlezone – hogy csak a legnagyobb neveket említsem. És már itt is a legújabb, kissé meghatározhatatlan műfajú darab, mely a sokatmondó Die by the Sword nevet viseli. Ebből a kreatívabb olvasók már bizonyára kitájták, hogy egy verbeli fantasy világban

kelt majd különféle galád szörnyeteket felszecsáskálnunk, a legszebb AD&D hagyományokat követve. Az, hogy a Tantrum művét maszkalós avagy mezei akciójátékokat tituláljam, már jóval bonyolultabb kérdés, mivel az alkotók megpróbálták a két műfaj elemeit összekombinálni. Mit fogadás, az efféle kényszerházasságok csak a legkritikább esetben vezetnek happy

végződésű lelkivilági olvasók szerintem az első keményebb csokolás után a reselgomb irányába kezdenek majd nyúlálni (a Win95-öt ismerve ez ugyan nem igazán ajánlott, de hát oly szepen hangzott így). Ideje lenne magáról a háttértörténetről nemleg bővebben is szólnom, ami egyébként nem különösebben bonyolult darab. Adott egy jól megteremtett, meglehetősen sivat lelkivilági harcos, akit az egyszerűség kedvéért nevezünk csak Enricnek. Enric barátunk kedvenc időtöltése a különféle méretű és formájú élőlények kardalattal történő legyilkolása, ami jelen eset-

és ork samánokkal is. Hiába, nincs új a nap alatt... Egyébiránt az eddig leirtak csak a "Quest" módra vonatkoznak, a vererekos játékok szerelmeseinek nem kell bolmi labirintusokkal és fantasy történetekkel bajlódniuk – az "Arena" illetve "Tournament" játékok választva ki-k kedvere kiéltheti destruktív ösztöneit. Van itt minden, mi szem-szajnak ingere: harc több színny ellen, multiplayer üzemmód, folyamatos küzdelem egy meghatározott időlimittel mellett és meg sorolhatnám. A programnak e részét viszont fölösleges lenne túl részletesen boncolgatni, mivel a műfaj ismerői (s van-e olyan, ki ne ismerne a vererekos játékokat?) alighanem már az unalomig ismerik az efféle opciókat.

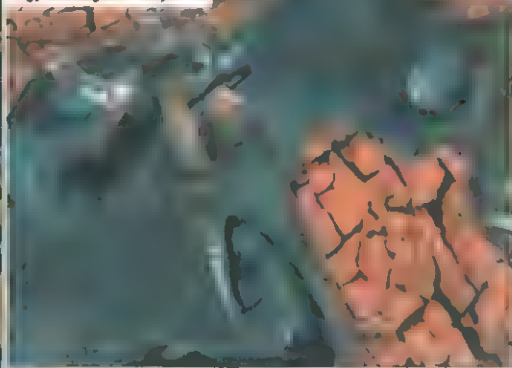
BENSŐSÉGES BENSŐSÉGEK, AVAGY A BRUTALITÁS DISZKRÉT BAJA

Az eddig leirtak alapján nagyon úgy tűnhet, hogy a Die by the Sword is a huszadik század konzol-képek közé tartozik, holott ez egyáltalán nincs így. Maga a háttértörténet illetve a cselekmény ugyan a legnagyobb jómódú utalattal sem



Két maszkalós barátom épp a mai-
jósok-lédék rejtélyét próbálhinta
klyomaxni, mikor rajtuk üttem.

Azt hiszem erre mondják,
hogy szorongatott helyzet...



ben akár szakmai ártalmak is felfogható. A high-fantasy hősök rejtélyes málájával, egy Maya névre hallgató tolvaj-nővel táborozik a vadonban, mikor is néhány nobli lovagodja szíve választottját. Évarian ffordulát per-
szé nem igazán nyert el hosunk teltségét, egy aztán rögtön el is
múl füst mentem. Vagy bosszút állni. Esetleg mindkettőt.

minősíthető rodalmi
egyeseségének, ján-
szont a harcnak meg-

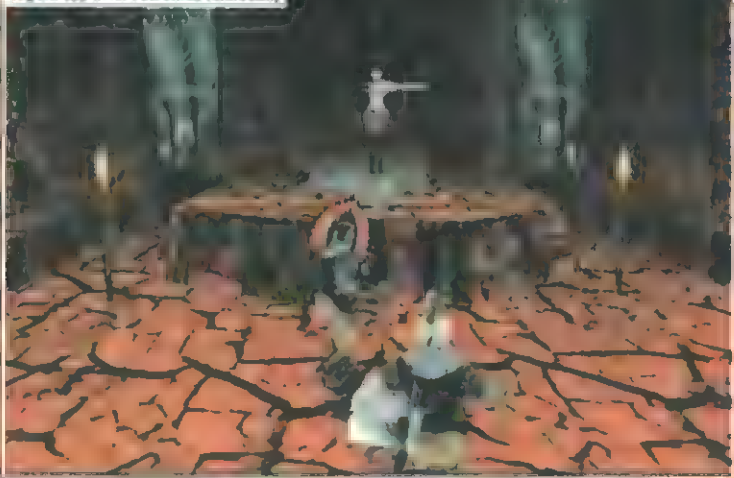
enduer, am a Die by the Sword a játéka-
lábé-kevébé megtalálták az igazi kö-
nyut. A játék alapját a huszadik század
század akciójelenetek képezik, helyenként
mégpékeve némi maszkalósdival. A
megadás, mint jelszó egyenként a szí-
legszeresebb élményeként szolgál.

és a legújabbak nem csupán a szí-
nem, hanem a cinizmusmal is meg-
szívesítve. A játék már korai 3D-
játék. A játék az idő előrehaladtával
folyamatosan bonyolódik, s természet-
esen össze fogunk futni a jól ismert föld-
munka (szívesen) károlt, gonosz varázslók

van a maga sajátos hangulata. E szem-
pontból a Die by the Sword igen fer-
delmi megállásokat tartalmaz – ezeken
közönhetem a program jó eséllyel inda-
lata a legkegyetlenebb PC-s játék meg-
tisztelő címért. Vári Zolt kollégám ugyan
égre-főldre megokozta, hogy a Varok a
maga módján ugyancsak vérszomjas, de
a Die by the Sword szerelmesei szívesen
ból magasan vet minden eddig megjelent
alkotást. (Az egyik angol szaklap emleke-
zőn egyébként ez nyerte el a "Legbrutál-
is" játék" címet.)

az volt, mikor egy tallabú és egy ká-
rk előzte úgy végre hőseink, aki
don világotlalt sörtesekkel büszköl-
nyatákos, üldözött. Yikod, én szívesen
memény jelencéket figyelhbe a kóp-
nyon). De ez azért talán egy kicsit túrá-
a játék egyébként az efféle háttér-
történet.

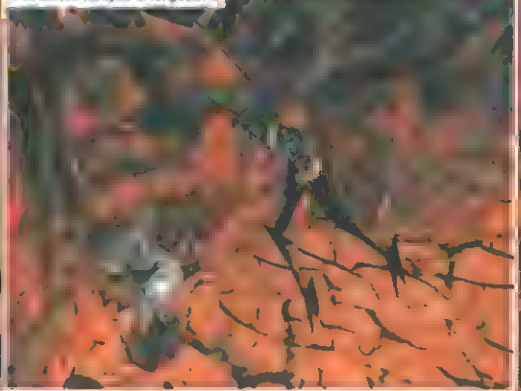
A válogatott randanágak után
következzen egy lírai kép is: Maya a
kudven kudven (már a mibezerték
végűtt: épp most közzélnak feloldozni)



KI KÁ KARD A

Resident Evil, Harver-
ter, Phantasmagoria 2,
Bride of Chucky...
mondjuk logikus is, el-
végre a méteres kar-
dokkal és málákkal
szívesen fogunk har-
szecsapásait kisíró
frücskös jelencéket
kar lett volna néhány
más, például a
már megjelent és si-
keres megjelent a
programnak: a
gok a legváltozatosabb
módok között

Most akkor holinn a történet...



Helló, ranger! Üdvözöllek Afrikában. Szeretnék egy pár dolgot elmondani Neked, de ezután egyedül kell helyt állnod – bár ez így nem teljesen igaz. A SimSafariban segítőid szívesen a rendelkezésedre állnak. De mivel a Safari a Te irányításod alá kerül, a szavannák lakói – emberek és állatok egyaránt – Tőled függenek majd. Töltsd hát meg a vízszulacsod, készülj fel a tűző napsugarakra és tedd fel a kalapod – elérkezett az az idő, amikor átléped a vadon határát!

Ezzel a kis monológgal kezdődik a SimSafari kézikönyve, amely első pillantásra rettenetes déja-vu érzést váltott ki belőlem. Hol a huncutban játszottam én már ezzel a játékkal? Biztosan csak most érkezett? Amint egy kicsit megerősítettem az agyam, a turpisságra nemsokára fény derült: a Maxis már jelentkezett egy SimPark nevű játékkal, ahol is a cél, az irányítás és a kezelőfelület szinte teljesen megegyezett ez-

megjegyezném, hogy az ember nevű két lábon járó élőlény tömeges felbukkanása általában minden más élőlényre igen káros hatást szokott gyakorolni – de majd mi kordában tartjuk a sok beutaltat!

Mivel a SimSafari a Maxis Kids (tehát a gyermekeknek szóló) sorozatában jelent meg, nem túl bonyolult játék – így a kezelési útmutatót

őlelnek.

A harmadik dolog – és bár ez nem tartozik a konkrét felügyeletünk alá, de a ténykedésünk erre is hatással lesz – a derék őslakosok faluja, akik

és az állatok számára. Nem kis jelentőséggel bír – márcsak azért sem, mert egy pár sáros dombocskát és kiszáradt kőre nem nevezhető idegenforgalmi látványosságnak.

SIM

SAFARI

Állatkert a szo



Itt alkalmasint szereték kéno
ofterni némi favágásnak



Csodasz idit a
bennszülött faluban



megtakarítom, inkább egy kis kedvencfalónak szánom ezt a cikket. Azonban ez korántsem jelenti azt, hogy nem lehet vele egy idősebb (ámbátor lehet, hogy gyermeklelkű) emberkének nagyszerűen elszórakozni! A játék igen hálás témája és nagyszerű kivitelezése, valamint

az, hogy teljesen nélkülözi a manapság a csapból is folyó erőszakot, igen kellemes színfoltjává teszi a PC-s játékalettának.

Lássuk tehát, hogy egy vérbeli szafarivezető hogyan is látja el a feladatát! Egy komplett szafari három fő részből áll:

Először is magából a parkból – itt élnek a növények és az állatok a természetes környezetükben.

A második fontos dolog az ide látogató jónép kényelmének ellátása, akik szemléltetést elfelejtették, hogy létezett olyan kor is, melyben ők is a kerítés túloldalán éltek (még hozzá kisebbségben), és a hamburger valamint az angolvécé nem képezte szerves részét a mindennapi

a játék elején egyelőre szemléltetést nem állnak sokkal magasabb civilizációs fokon, mint a vadonbéli állatok. Őbelőlük kerülnek majd ki egyébként a kiszolgálószemélyzet tagjai.

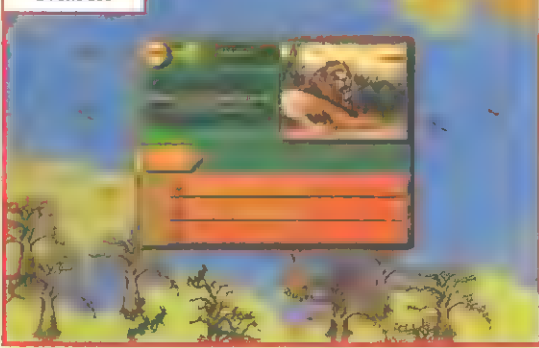
Az irányítás evidens, és mindössze néhány menüpontra korlátozódik – két perc játék után mindenki bele fog jönni. Ezért inkább bemutatnám az egyes helyszíneket egy kicsit részletesebben is.

Park: a játék legfontosabb helyszíne, kellő odafigyeléssel már-már paradicsomi környezetet tudunk létrehozni a növények

(Bár ennek szép ellenpéldája a Hortobágy, ahol évente százazrek nézik csodálkozva a semmit – C)

Természetesen nem telepíthetjük az összes trópusi növényfajt, illetve nem költöztethetünk minden itt előforduló állatot a parkba, ugyanis egy kicsit sokan vannak, lévén ez a

A kérdőz-felelek
játék jelen tárgya
a Felis Leo



zel a programmal. A különbség abból adódik, hogy ott a nemzeti park irányítását (mert természetesen erről van szó) nem trópusi környezetben, hanem Észak-Amerika területén kellett megoldanunk. A SimPark tehát a tajgától a szubtrópusi éghajlati övig terjedő, míg a SimSafari a kifejezetten trópusi égűv alatt élő flórát és faunát ismerteti meg velünk játékos formában.

Senki se gondoljon alantas és sütét üzemekre, fegyverek és bérnyilkosok alkalmazására – itt erre semmi szükség! Noha van gazdasági irányultságú feladatunk is, az csak igen egyszerű formában: a cél mindössze az, hogy a szafarink a lehető legtöbb turistát csalogassa. Azért

terület a világ leggazdagabb és leg-
számosabb életközösségeit vonultat-
ja fel. Azért a legismertebb fajokkal
bízvást találkozhatunk a játék folya-
mán. 8 fajta fű és alinövényzet, 10

gus, aki mindig szolgál egy-egy aktuális jótanáccsal, és információkat ad minden növényről és állatról. Játshatunk vele kérdezz-felelek játékokat is, mely nagyon aranyos és néhol humoros is – de tekintettel kell lenni arra, hogy a játékok a fiatalabb korosztály részére készítették, így ne azámítsunk borzasztó nagy fejtűőkre. Igen sok kérdés van a tarsolyában, legalábbis ötödszöri nekifutásra is előrukkolt új feladatokkal egy húszkérdéses látszóban.

Camp: Itt találhatók az emberi közösséget kiszolgáló létesítmények.

pofasabb, és nem utolsósorban vendégmarasztalóbb legyen. Az itteni segédünk a business manager (talán nem szükséges fordítanom, a mai világban már úgy használják mindenütt, mint ha ősmagyar szó lenne...), tanácsai mellett üzletvitelünket kísérhetjük nála figyelemmel.

Village: A helyi falucska életében nem sok beleszólásunk lesz, mindössze a falu öregjével tudunk kontaktust teremteni. Ő most nem ad elő semmilyen törzsi rituálét, mindössze a falu lustáit fogja be egy kis munkára. Lehetnek pl. szakácsok (biztosan jó gyomrák a töristák), de lehetnek szafarilaotók vezetői, vagy egyszerű karbantartó személyzet is.

Akkor járunk a legjobban, ha megpróbáljuk mindhárom helyszínt egymással harmonikusan feljesztelni, és minél jobban igyekezzünk kihasználni a rendelkezésre álló pénzt és területet. Amennyiben mindhárom tanácsadónk úszik a boldogságban, akkor már gyanakodhatunk, hogy jó irányban haladunk arra, hogy lekörözzük mondjuk a Yellowstone parkot. Aki úgy érzi, hogy kisujjában van már a szafari minden csínja-bínya, próbálkozzhat nehezebb fókuszaton, illetve különböző természeti katasztrófákat is előhívhat, amik a Sim-sorozatból már időtlen idők óta visszaköszönnének. Küldetések is szerepelnek a terítéken, különböző feladatokkal és nehézségekkel.

Nos, meg kell mondanom, kellemesen csalódtam a Maxisban a múlt havi Igen gyengus Streets Of Sim City után – ez ugyanis egy igen szépen kivitelezett kis játék. Leír róla, hogy csak kicserélték a grafikai, illetve a zenei betéteket a SimPark-ból, de egy gyermekeknek készült sorozatnál ez talán nem olyan nagy

A turisták azért fontosak, mert a szafariparkot is fenn kell tartani valamilyen, ugyanis minden építkezés illetve fafelépítés pénzigényes feladatot (a Greenpeace pedig most nyilván a New York belvárosában felvonnul tüntetőtől pénzezi éppen...). Egy normálisan megtervezett pihenő-, piknikezőövezet nagymértékben emeli parkunk ázsioját. A sátorhelyektől és fapadoktól kezdve felépíthetünk akár egy szabadtéri amfiteátrumot az előadásoknak, vagy akár egy melegvízes fürdőt is. A közhasznú épületek mellett akár parkosíthatjuk is a területet, hogy

**A parkom kezd egészen
turistaparadicsom-
jellegűt ölteni**

**Számomra az állati
szépségverseny győztese
a varacsokos dísznő**



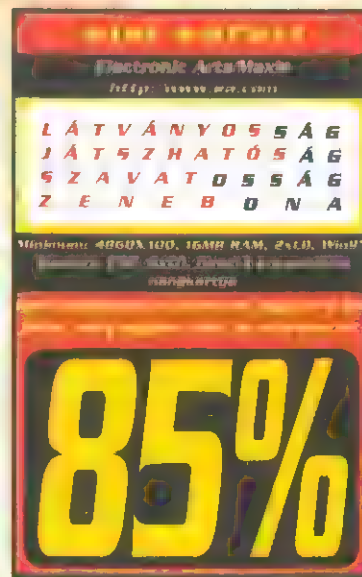
**Nem különösebben taktikus
dolog vízfolyással telepíteni
egy tűzvész közepébe...**



hátrány. Ami viszont jó: szépen rajzolt (1) grafikával rendelkezik szinte a játék minden területén, az állati hangok is nagyszerűen sikerültek. Talán egy kicsit kevés az animációs lázis az állatokat bemutató rajzfilmeketeken, de ne legyünk szőrszívűek. Lehet, hogy nem használ 3Dix-et, de cserébe egy kisebb gép is vígan elköcog. Nyelvtanulásnak sem utolsó dolog, mert nem nehez az angol szöveg, és kevésbé ismert állatok, növények neveit is megtudhatjuk. Nem rossz választás fiatalabbak számára, bár véleményem szerint az állatokat élőben érdekesebb megismerni. Ha nem is mindjárt egy szafariparki látogatással, mondjuk az Állatkertben. Már csak az érdekelne, hogy mikor konvertálhatok át a Streets Of Sim Citybe pár oroszánt, hogy azt a gnóm ember-alakot kivadászsa?

K. Z.

féle fa, 15 fajta madár és hüllő, és végül, de nem utolsósorban 23 emlőállat közül választhatunk. Tekintettel kell lennünk a természetes szükségleteikre, a táplálékláncon elfoglalt szerepükre és idegenforgalmi értékükre is. Nyilván egy flamingóra] vagy egy pár nagymacska látványosabb, mint egy pár lüregi nyúl, de a nyusztak sem mellőzhetjük, mert például kiváló táplálékot nyújtanak a kisebb ragadozóinknak. Új faj betelepítésénél meg kell néznünk pl. egy növénynél a vízigényét, vagy egy állatnál a táplálékát, mert hamar kipusztulhat, ha ebből nem áll rendelkezésre megfelelő mennyiség. Ha jól érzí magát, előbb-utóbb úgy is úgy elszaporodik, hogy csak kapkodjuk a fejünket. Építhetünk még utakat is, hiszen legyen bármilyen gazdag egy nemzeti park élővilága, igen keveset ér, ha nem tekinthető meg testközelből. A parkban segítségünkre lesz egy ökoló-





Nem tudom, nem kapcsolatos-e most főgorn egy olyan flipperrel, ami csupán egy asztalt tartalmaz (hiszen épp az előző színmunkában színlottunk bo egy remek játékról, amiben őt asztal közül válogathatunk), ám úgy tűnik a Pinball Games nevű cégnek nincs önbizalomhiánya. Amint az a névválasztásukból is kiderül, a csapat csupán egyetlen műfajban akar jeleskedni, és azon belül kíván a legjobb lenni. Pinball Arcade nevű sorozatukat a Judge Dredd Pinball-jal indították útjára, egy kitűnő flipper-asztallal, ami a jövő "békebírójának", Judge Dreddnek a

sevel hamar elhárít a magas dimenziókba is átrégn és ezekben az univerzális brodalimokból most új típusú gonosz erők szivárogtak be: a kegyetlenül vérengző Sötét Bírók. Az egyszerű elkövetők után most ezeknek a lényeknek a felkutatása és elpusztítása a becsületes bírók legfőbb feladata!

ELSŐ BENYOMÁSOK

A játék az arcade flipperek kategóriájába tartozik, tehát nem scrollozódik a képernyő, sőt nem is felülről látjuk az asztalt, hanem – mintha egy játéktérben lennénk – az asztal végénél állunk. A The Web és a Time Shock volt ilyen – már ha ez mond valakinek valamit. Sajnos a játéktér kidolgozása nem real-time 3D, vagyis nem járhatjuk körül, aminek a hátránya az, hogy az asztal hátsó része (ahol valójában a dolgok történnek) nagyon össze van sűrűsödve. A perspektivikus nézet miatt sokszor alig látjuk, mi folyik a távolban – igaz,

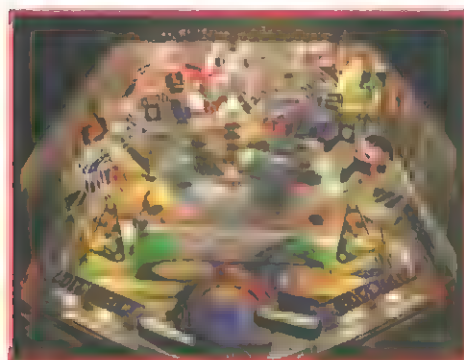
előtt viszont le a kalappal, kivételesen érdekes megoldásokat alkalmazott!

Röviden ismertetném a legfőbb teendőket. Az asztal igazi érdekessége az ún. Mega Spirál, amiből négy helyen is távozhat a golyó. Attól függően, hogy hányadszor, illetve milyen erősséggel ütöttük ebbe a golyót, négy különböző szintre (rampára) juthatunk fel. Az első (legalsó) szinten Dredd motorját korszerűsíthetjük. A második Dredd női társát, Judge Andersont találjuk, aki segít felkutatni a négy Sötét Bíró. Természetesen mindezeket a mozzanatokat a mátrixképernyőn követhetjük nyomon, tehát Anderson elmondja, hova kell ütnünk elsőnek a golyót,

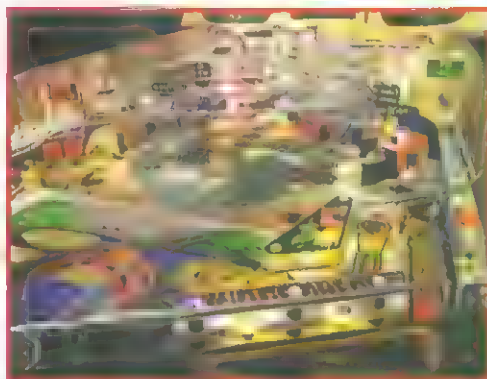
re, véletlenszerű bónuszokat kapunk, köztük az összes golyó elraktározása" bónusszal. Ez utóbbi dolog a multiball módhoz kapcsolódik, amit az alábbi lépésekkel érhetünk el: amikor a spirál szintjeit teljesítjük, tehát totál feljavítottuk a motorunkat, elkaptuk mind a négy Sötét Bíró és vissza is küldtük őket oda, ahonnan jöttek; a feladatok teljesítése után egy-egy golyó kerül a spirál közepébe. A negyedik szint golyóját úgy löhetjük be, ha elkövetőket fogunk el, vagyis a Justice Lock fölé ereszkedett rámpán keresztül eljuttatjuk a golyót a Tower of Justice-ba (a "toronyba"), és az ezt követő aljátékban négyszer sikeresen löjük le a bűnözőket. Az említett bónusz tehát arra jó, hogy a fenti hosszúságú procedúrától megkíméljük magunkat, és azonnal multiball játékba foghassunk. Az öt golyós multiballt akkor indíthatjuk, ha már mind a négy golyó el van raktározva, és megcéljuk a Justice Lockot. Persze ezeken kívül még rengeteg kisebb bónusz és "üzemmód" van, de a szabályok további elemzésére már nincs hely, meg a többi dolog amúgy is sokkal egyszerűbb.

A játék igazi nagy előnye, hogy először DOS alatt is, ami manapság ugye nagy ritkaságnak számít. Összességében jól elvoltam a Judge Dredd pinballal, csak szerintem egy kicsit túl lassú a tempó. Túlzásba vitték a sűrűn ismétlődő és hosszú "rajzfilmeket" a mátrixképernyőn, melyek alatt a játék teljesen szünetel. A hangok nagyon fränkös és a zene is tisztára játéktérmi minőség, de végre már azt is megoldhatnák, hogy ne merevedjen le a program arra az időre, amikor az audio track az elejére ugrik.

V.Z.



csak idő kérdése, hogy hozzácsokjon a szemünk. A pálya amúgy gyönyörű, a színpalettát akár 24 bitesre is állíthatjuk, a felbontást pedig felvethetjük



1024*768-ig. A golyó fémes színe is nagyon klassz, az asztal felülete még tükröződik is benne! A Judge Dredd bizony nem egy könnyű asztal – ebben is az igazikhoz hasonlít. Elég nagy esély van arra, hogy közben távozzon a golyó, szóval az asztal rázása elengedhetetlen része a játéknak (három irányba is lehet). A golyó mozgása már kevésbé élethű, sajnos nem egy fémtárgy benyomását kelti: a rámpákra könnyedén felszalad és néha (érthetetlenül) iszonyúan be tud gyorsulni. A pálya tervezője

hogy megtaláljuk az első gazfickót, aztán ha az megvan, akkor hol kell a másodikat keresni, és így tovább. Ha a spirál harmadik szintjére feljutunk, a mátrixképernyőn már igazi aljátékokat játszhatunk: a Sötét Bírók megsemmisítése lesz a feladat; egy mozgó célkeresztet láthatunk, amivel (az Enter lenyomásával) a keresett személyt kell lelőnünk. A spirál legfetejére, azaz a negyedik szintre már nem lehet olyan könnyen feljutni a golyót: ehhez az kell, hogy megkértszerezük a karok erejét, azaz aktiváljuk a 20 másodpercig tartó Power Flipper módot. Ez az üzemmód a közepén látható golyócsapda, a Justice Lock egyik véletlenszerűen beadott jutalma (négy másik mellett). Ez a lyuk viszont csak akkor látható, ha fölemeltük a rácsukódó rámpát, aminek a kapcsolóját a rámpa jobb oldalán nyíló folyosón találjuk. (Egyszerű, ugye? Sőt, nem elég, hogy beütjük a csapdába a golyót, utána még Dredd sisakjába is be kell lőnünk – ezzel indíthatjuk ugyan is a különböző üzemmódokat. Szóval ha megvan a Power Flipper üzemmód, és feljutottunk a spirál tetejére

kalandjait "dolgozza fel". A figurát gondolom nem kell bemutatni, hiszen napjaink egyik legkedveltebb képregény-hősről van szó: félelmetes uniformában, "Lawmaster" motorja nyergében, intelligens "Lawgiver" pisztolyával nincs az a bűnöző, aki te tudná győzni őt. Ha esetleg a képregény nem lenne ismerős, a Sylvester Stallone főszereplésével bemutatott film bizonyára senkinek nem kerülte el a figyelmét. (Fogadjunk, hogy tudok egy olyat! - C)

DREDD BÍRÓ

A 22. században járunk, a belysín a Föld. Az atomháborúk utáni szennyezett környezet miatt a lakosság hatalmas MegaCitybe tömörült. A városok határain túl csak kopár sivatagok húzódnak, ahol mindentféle mutánsok és idegen lények garázdálkodnak. A zsúfolt, mocskos utcákon a bűnözés elképesztő méreteket öltött, ezért különleges törvénykezést vezettek be. Már nincs rendőrség, nincsenek tárgyalások, nincsenek esküdtek – csakis kizárólag bírók vannak! A feladatuk, hogy felkuttassák a törvénszegőket, és ahol megtalálják őket, ott nyomban ítélkezzenek, s helyben végre is hajtsák az ítéletet! Mega City One-ban Judge Dredd a leghírhedtebb, és legrettegettebb bíró. Nincs magánélete, szinte sosem alszik, éjjel-nappal a motorja nyergében járőrözik. Dredd csupán két emberípust ismer: a polgárokat, akiket meg kell védenie, és az elkövetőket, akiket ki kell vonnia a forgalomból. Sajnos azonban az élet nem ennyire egyszerű. A modern technológia fejlődé-

83%

CINKELT LAPOK

REBELLION

Típus:	Pajzs:	Ágyúk:	Csapat:	Vadász:	Megl.:
A-wing	5	5/0/0	0	0	Könnyű vadász
X-Wing	5	8/0/0	0	0	Közepes vadász
Y-Wing	5	5/0/3	0	0	Közepes vadász
B-Wing	9	8/0/6	0	0	Nehéz vadász
Bulk Transport	200	0/0/0	0	6	Fegyvertelen szállító
Medium Transport	100	30/0/0	0	2	Kis szállító
Bulwark Battlecruiser	1100	0/600/200	10	4	Nagy szállító
Bulk Cruiser	200	0/30/0	0	0	Kis cirkáló
Nebulon B-Frigate	300	60/80/0	2	0	Vadászok ellen
CC-7700 Frigate	300	90/20/0	0	0	Könnyűcirkáló, erőttérrel
CC-9600 Frigate	600	0/120/40	0	1	Könnyűcirkáló
Assault Frigate	600	0/120/50	0	0	Közepes cirkáló
Alliance Dreadnaught	200	0/70/0	1	2	Közepes cirkáló
Corellian Corvette	200	120/0/0	0	0	Közepes cirkáló
Corellian Gunship	200	150/0/0	0	0	Nehéz cirkáló
Alliance Escort	200	60/0/0	6	0	Vadászgép hordozó
Mon Calamari Cruiser	300	0/120/60	3	1	Csatahajó
Dauntless Cruiser	800	0/200/200	4	2	Csatahajó
Liberator Cruiser	600	0/80/80	6	3	Csatahajó

DIE BY THE SWORD

A kódokat csak simán, játék közben tudjuk bepötyögni:

MUKOR	-	Sod-mee
PAUSE	-	Szünet
ITINY	-	Kis Mukk, azaz főhősünk összehzsugorodik
COLRG	-	Nagy Mukk (vagy Gulliver), azaz főhősünk megnő
BAMFF	-	Ugrás a szint végére (legalábbis elvileg, mivel ez néha igen érdekesen működik)
DEBLY	-	"Kisse" megnő a fegyverünk sebése
SEPKU	-	Rituális öngyilkosság (hehe)
LUNAR	-	Leesőkken a gravitáció, igen vicees darab...
AIAM	-	Az ellenfelek igen bután kezdenek el harcolni

Típus:	Pajzs:	Ágyúk:	Csapat:	Vadász:	Megl.:
Tie Fighter	0	5/0/0	0	0	Könnyű vadász
Tie Interceptor	0	8/0/0	0	0	Közepes vadász
Tie Bomber	0	5/0/3	0	0	Közepes vadász
Tie Defender	5	10/0/0	0	0	Nehéz vadász
Assault Transport	300	150/0/0	0	0	Kis szállító
Galleon	100	0/0/0	0	2	Szállító, fegyvertelen
Star Galleon	200	30/0/0	0	3	Szállító
Lancer Frigate	300	150/0/0	0	0	Vadászok ellen
Carrack Light Cruiser	200	80/15/0	0	0	Könnyűcirkáló
Imperial Dreadnaught	200	0/70/0	1	2	őzpes cirkáló
Interdictor Cruiser	600	90/20/10	0	0	Közepes cirkáló, erőttérrel
Strike Criser	600	0/120/60	1	0	Nehéz cirkáló
Victory Destroyer	200	0/120/0	2	2	Nehéz cirkáló
Victory II Destroyer	600	0/120/40	2	0	Nehéz cirkáló
Imperial Escort	200	60/0/0	6	0	Vadászgép hordozó
Imp. Star Destroyer	300	0/100/100	6	3	Csatahajó
Imp. II Star Destroyer	800	0/200/200	6	3	Csatahajó
Super Star Destroyer	1200	0/500/200	12	9	Csatahajó
Death Star	-	-	24	18	Bájos...

STARCRRAFT

A cheateket az egész játékban bármikor beírhatjuk az Enter billentyűvel.

POWER OVERHELMING	-	Sod-mee
OPERATION CWA	-	Növeli az építkezések sebességét
THE GATHERING	-	Végtelen energia
NOGLUES	-	A számítógép nem használhat fel energiát
STAYING ALIVE	-	A küldetés megnyerése után is megy tovább
SHOW ME THE MONEY	-	Ad 10.000 egységnyi gázt és iszót
THERE IS NO COW LEVEL	-	Küldetés azonnali teljesítése
BLACK SHEEP WALL	-	Megmutatja az egész térképet
MODIFY THE PHASE VARIANCE	-	Létszámban egységeket építhetünk

COMANCHE 3

Repülés közben nyomjuk meg az 'R' billentyűt és ezután adhatjuk meg az alábbi cheateket:

RATZ	-	Egy időre láthatatlanná válnak
COWZ	-	Letaggyasztja az ellenségeket és raketaikat
IPIG	-	Újratölti a municiót
CAT9	-	Megjavítja a rongálódást

BLACK DAHLIA (1. rész)

(Mielőtt belevágnánk a nyomozásba, két aprócska megjegyzés: az ügyességi feladványok legtöbbje nem igazán fehér embernek való tökörszést igényel, így – ha van hozzá – a cheatet zárójelben közöljük hozzá (csak simán be kell pötyögni őket); továbbá – mint az ismertetőből is kiderült –, a játék ugyan lineáris, de bizonyos eseményekhez idő kell, ezért a megoldást helyszínenként tárgyaljuk – ha az adott esemény valamelyik helyszínen még nem végrehaítható, akkor a helyszínek között másképp húznunk kell az időt, ameddig az esemény bekövetkezik. Ha egy tárgyat egy embernél kell használnunk, akkor az opció rendszerint már az emberre kattintva megjelenik, egyébként az inventoryből kell USE-olni.)

■ Főnökünk, Mr. Sullivan épp a legújabb csonkolós gyilkosságról szóló cikket olvassa az újságban, amikor megérkezünk. Rövid úton kezünkbe is nyomja szolgálati jelvényünket és az első ügyünket, amelyet a városi rendőrség küldött át, lévén a COI hatáskörébe tartozó ügyről van szó. Az Irodában először is kapcsoljuk fel a lámpát majd szedjük ki a csillárból a zacskót, amely két dolgot is rejt: egyrészt egy puzzlét, továbbá a "9 ajándék Odinnak" (másnéven Wotan, a germán mitológia főistene) című kis brossurát, ékes rovásírással. Mivel egyelőre ezekkel még nem tudunk sok mindent kezdeni, nézzünk inkább körül. A sarokban álló irat szekrényen szemügyre vehetjük a COI szabályzatát, az iratok között pedig megtaláljuk elődünk, Walther Pensky egyik aktáját, amely valami



féle köveken levő, a germán mitológiát idéző rovásírás fordítását tartalmazza. (A későbbi események megértése végett nem árt a szöveget alaposan áttanulmányozni.) Az íróasztal közepén lévő fiókjában egy COI felállításáról szóló cikket, valamint a náci vezetők misztikus vonzalmáról szóló jelentést olvashatunk, a jobb oldalban pedig Pensky utolsó teendőinek listáját, amelyből már csak dr. Strauss visszahívása és a rendrakás maradt hátra. A lista alatt (toljuk odébb) találjuk Pensky szolgálati pisztolyát, amelynek nyeléből az inventoryban elővárásolhatjuk a zárt faliszekrény kulcsát. A faliszekrényben két üzenetet találunk. Az elsőben dr. Strauss jelzi, hogy az általunk talált tárgyak roppant fontosak lehetnek, és mielőbb látni akarja őket; a másikban pedig Sul-

livan főnök jelzi, hogy megkaptuk az FBI-tól a "Listát", bár a rajtuk levő személyek telefonszáma valamilyen módszerrel kódolva van. Menjünk Sullivanhez elgázításra.

■ A főnöknek kérdéseket tehetünk fel az elődünkkel és ügyünkkel kapcsolatban, bár Penskyt illetően meglehetősen diplomatikusan elzárkózik a válaszától. Nyomozásunk tárgya a következő: a város neves lőszergyárosa, Mr. Finster zaklatás tárgyában feljelentést tett a városi rendőrségen, hogy egy ismeretlen személy egy brossurát juttatott el hozzá, amelyen az 1919-ben alapított német Thule Testvériség zagyva propagandája olvasható.

(Summázva: "Wotan, Will és We lelke három tárgyban foglaltatik. Ha ez a három tárgy a birtokukba kerül, létrejön a szentháromság, Thule fekete sasmadara felszárnyal és örökre uralni fogják a világot. A hírnök elhozza a választat.") Az aktát Peter Merylo, a csonkolós gyilkosságok ügyében nyomozó detektív passzolta át a COI-nak. (Az aktán kérdezzünk rá Finsterre és Merylora is, hogy a helyszínük megjelenjen a "világtérképen".)

■ Henry W. Finster akár a bájos kapitalista mintaképe is lehetne. A szórólapot minden további nélkül náci propagandának minősíti.

Ugyan ő is német származású, de gyűlöli a III. Birodalom élén álló osztrák gengsztereket, és fogalma sincs, hogy miért őt találták meg ezzel a személlyel. (Ami a falon függő Finsterlau családi címert szemlélve elég érdekes, ugyanis ott szerepel a Thule-brossúrán.) Természetesen nem emlékszik a papírt hozó fickó nevére, de azért egy személyleírást ki lehet venni belőle: ronda, vörös szakállas, gyilkos kinézetű férfi... A fickót az azóta már kirúgott George Hansen nevű művezető-



je hozta hozzá. Ugyan nem fraternizál az alsóbb néposztályokkal, de azt még megtudhatjuk tőle, hogy Hansen az olcsó whiskyt mérő McGinty's Barban szokta elkölteni a fizetését. Nyomás Merylohoz.

■ Merylo az ideges detektívek sorába tartozik. Most különösen ideges, mert neki kell a csonkolós gyilkos után nyomoznia, és a hetedik feldarabolt áldozat után még egy fiktívnyival sem jutott közelebb hozzá. Ráadásul az FBI sem segíti a munkáját, mindössze egy Winslow nevű nagyképű ügynököt ültetett a nyakára. Különbözőbb információt tehetünk neki a gyilkosról, de Finsterről nem sikerül kivenni belőle – mindenestre lelkiismeretes zsaru lehet, mert azért Finster feljelentésénél csak előhúzza a nyilvántartást, hát ha azonosítani tudja. Még mindig az asztala sarkán hever. Ha belelapozunk, mindenekelőtt megtaláljuk Finster levélpapírját, rajta a telefonszámával. A fotóalbum csupa jóképű figurával van tele, de szakállas csak négy van közöttük, és ezek közül is csak kettőre illik Finster személyleírása: Moe Merylore, illetve Louie Fischer, alias Louie Fieldingre. Irány a bár.

■ Hiba állítjuk, hogy régi barátunk, a lerobbant lebujszapos természetesen semmit sem tud Finsterről, inkább azt javasolja, hogy barátkozzunk inkább a sarokban üldögélő, hasonló ruházatú figurával. Természetesen ő sem tud semmit a volt művezetőről – na ja... A tézisképű fickó Dick Winslow FBI-ügynök, és állítása szerint épp a torzós gyilkos után nyomoz itt a kocsmában. Amikor meghallja, hogy mi lehetséges német ügynököket keresünk, csodálkozva kérdezi, hogy miért nem az FBI kulcspozíciókban lévő, német származású amerikai állampolgárokról készített fekete-listájából indulunk ki – mint COI-ügynökök, hivatalból meg kellett

volna kapnunk. Búcsúzóul még jelzi, hogy jobb lesz vigyáznunk, mert páran a COI-nál túl messzire merészkedtek – egyébként meg bármikor nyugodtan ugorjunk be hozzá az Irodájába...

■ Menjünk vissza Sullivan kaptányhoz, és szerényen érdeklődjünk a fekete-lista után. Nyilván némileg túlteng benne az állampolgári jogok illetlen való sárba tiprása iránti ellenszenv, de azért kínos mosollyal átad egy másolatot a listából. A papírokba belekukkantva a második oldal tetején ismerős névre bukkanunk: Henry Finster, Cleveland. A név után álló szám mintha telefonszám lenne, de nem egyezik a Finster levélpapírján levővel. Most nyer értelmet a szekrényben talált feljegyzés: az FBI kódolta a telefonszámokat, azt, a felkálásból úgy tűnik, hogy Pensky is megfejtette a kódot. Egyébként épp itt az ideje, hogy az Irodánkban felhívjuk dr. Strausst. (A telefonszáma 267-404, amit az Finster számából, az FBI-kódból és Pensky iratából lehet kiszámolni.) Sajnos csak üzenetet hagyhatunk, majd Strauss doktor később visszahív bennünket.

■ Egy idő múlva az Irodánkba visszatérve Helen Strauss üzenete vár, aki roppantul sajnálja, de az apját az ügyel elszólították, de ő is szívesen megnézi a köveinket, ha átugrunk hozzá a múzeumba. A hölgynek véletlenül ugyanaz a kutatási területe, mint a kedves papának: a kora középkori közép-európai tárgyakat tanulmányozza. Adjuk neki tehát oda a rúnakövekkel teli zacskót és a pergament. Rögtön megállapítja róluk, hogy germán rovásírással készültek, de egy kis időbe telik, míg kibogarássza, hogy mi áll rajtuk. Ha ilyen otthon van a dologban, akkor rögtön meg is mutathatjuk neki a Thule Testvériség brossuráját is. A címerek láttán rögtön eszébe jut valami, és előhú-



egy könyvet, amelyben teuton lovagcsaládok címerrel láthatók. Néhány címer név nélkül szerepel, mert a boldogult emlékeztető IX. Gergely pápa különféle viselt dolgok miatt kiátkozta őket. Mindannyian a Szentháromság lovagrend tagjai voltak, négynek a rangja meg is van említve: a nagymesteré, a fegyvermesteré, az írnoké, és a heroldé, azaz a hírvivőé. Több érdekes véletlen is adódik: egyrészt a kiátkozottak között megtaláljuk ugyanazt a címet, mint ami a mi Finster barátunk falát díszítette, továbbá a Thule Testvériség brossuráján pontosan ugyanaz a 12 címer szerepel, mint akiket a pápa kiátkozott (középen a nagymester címerével). Hm,

SEVEN KINGDOMS

Az első világháború utáni Európát bemutató, 3D-s képekkel és hangokkal készült stratégiai játék. Széles körben ismert, de addig az eddigi legjobb stratégiai játékok között nem volt. A kódokat a 3D-s képek segítségével az alábbi kódokkal lehet elolvasni.

- 1.000 kő
- 1.000 kő
- Az összes technológia
- Megfordítja a térképet
- Műveli a prayer pontokat
- Az épület azonnal elkészül
- Nálhatatlan király

Helennek már csak azért is ismerősnek tűnt a dolog, mert az apja többek között egy apró darabokra tört színes ablaküveg összeállításán is dolgozik, amelyet hasonló motívumok díszítenek. Ha kérjük, szívesen meg is mutatja, sőt próbát is tehetünk vele. Mielőtt még a cserepekhez nyúlánk, pillantsunk bele az üvegasztal feletti infralámpába, amely azt mutatja, hogy az egyes cserepdarabokon betűtörödékek láthatók. A cserepek összeállításához – már csak az időtlen irányítási rendszer miatt is – kellemes szórakozást kívánok...



(Innen fentről lehet puskázn.) Az ablak természetesen a Szentháromság lovagrend négy főrangjának a címerét formázza. Az infralámpába belepillantva helyükre kerülnek a betűtörödékek is, amelyek a rangot betöltő négy család nevét adják ki: Landulph, a nagymester; Finsterlau, a fegyvermester; Muhlhaven, az írnok; és Fischterwald, a herold.

Helen a számos variációs lehetőség miatt nem tud zöld ágra vergődni a csillárból előhalászott kövekkel (bár ahhoz kell némi idő; míg ez kiderül), viszont sikeresen lefordítja a pergamen rúnáit: egy pogány germán rituálé leírása van benne, amelyben három mágikus tárgy hihetetlen erőt szabadít fel... Jónak ez nem mond semmit, de aki megnézte Pensky iratszekrényét, annál többet: ugyanaz az áldozati szertartás, aminek van egy másik, egyszerűbb formája is...

■ A bár közönsége időközben gyarapodott: a hátsó sarkban egy kopasz úriember, horgonyoz. Mihelyt megszólítjuk, rögtön tudja, hogy Louie-t keressük. Csak a vezetőknévén ismeri, de ő is nagyon meg akarja találni, mert az ő kis papíru-

sza miatt rúgta ki őt Finster. Igye- szik felhajtani a barátait. (Később annyit sikerül megtudnunk tőle, hogy furcsállóan hallotta, hogy amikor Finsternél volt, Louie-t Haroldnak szólítja...) A kocsmai telefon tell van mázolja különféle neve- kkel és telefonszámokkal. Többek között akad egy Louie Fielding is (hasonló álnévű személy volt Merylo nyilvántar- tásában is, és ráil- lott Finster leírása is) – nosza, hívjuk fel! A vonal túlold- alán a hang nem ismer ilyen sze- mélyt. Ellenben ha valóban az embe- rünk vitte a Test- vérliség üzenetét

Finsternek (és nem Haroldnak, hanem heroldnak szólí- tották), akkor esetleg megpróbál- kozhatunk az eredeti néven kérni az urat: Louie Fischterwald. Erről már rögtön tud a hang: Louie a Holló bárban dolgozik.

■ A Raven bár a város ismert, exklu- zív szórakozóhelye. Mint ahogy az aj- tó mellett megafonon is közlik ve- lünk, pillanatnyilag sajnos még nincs nyit- va – később kell visszajönnünk. Louie után tudakozódva mondjuk azt, hogy Finster küldött ben- nünket egy üzenettel. A hang közli, hogy Lo- uie csak estétől dol- gozik, most misszió- n van... A misszió mi- benléte, akkor derül ki, ha előhorgásszuk az asztal alól a szent- képet: a tárgylistán megfordítva néhány kártyaparti ered- ményt látjuk, amelyet Louie a Berta- lan missziósházban bonyolított le.

■ A misszió Ernie, az enyhén lökött segéd fogad bennünket. Ő segít az

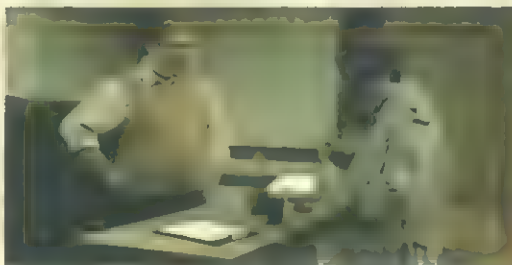
JOINT STRIKE FIGHTER

Az Eidos nagyszerű, futurisztikus repülőgép szimulátora ugyan nem túl nehéz, de azért jól jöhetnek a simán, játék közben begépelhető kódok:

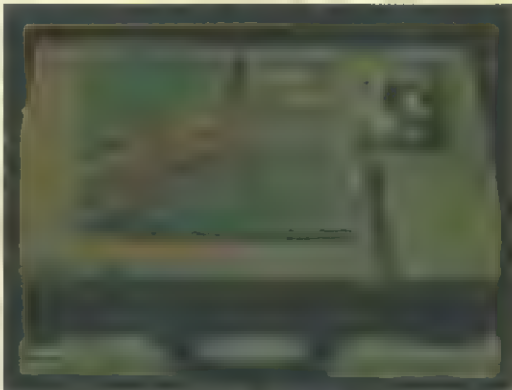
Ctrl+F	- turbó sebesség
Ctrl+C	- azonnali győzelem az adott hadjáratban
Ctrl+G	- azonnali vereség
Ctrl+U	- "célkövető töltények" a gépágyúból
Ctrl+S	- zúzás füst

Ha a Select Pilot-menüben mindket Ctrl billentyűt lenyomjuk, akkor az összes távoli repülőgép is választhatóvá válik.

atyának ebben-abban, illetve rendet tart. Louie-ről érdeklődve megtudjuk tőle, hogy gyermekkoruk óta nagyon jó barátok, sőt még egy fotót is mu-



tat, amelyen Louie pár barátjával sze- repel. Mivel a fotót nem szándékozik odaadni, küldjük el azzal az ürüggyel, hogy hozzon el nekünk egy csomagot az atya szobájából. Amíg távol van, vegyük magunkhoz a fotót a bőröndje jobb alsó részéből. Ehhez egy kicsit tologatnunk kell a tárgyakat, amelye- ket elég időtlen módon nem lehet



mozdítani, ha egy másik tárgy fele- tük van (a bal oldali boríték miatt el- őször át kell rámozdítani mindent a jobb oldalra, aztán a balra).

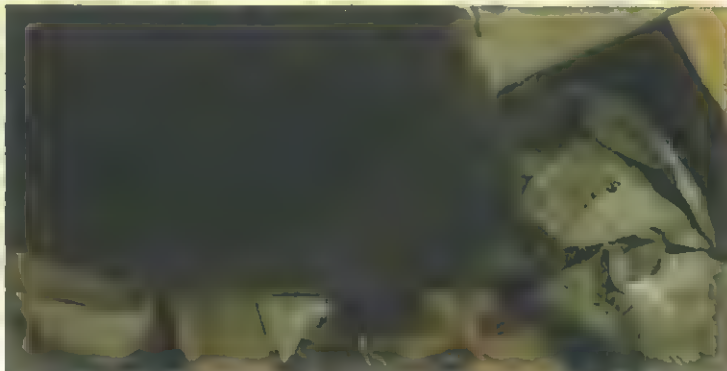
■ A Raven Bar előterében legköze- lebb már Louie gyerek fogad bennün- ket. Amikor azután tudakozódunk, hogy honnan szedte a Finsternek

szánt papírt, még ő van felháborodva, és egyébként széles ívben tojik a COI- jelvényünkre. (Ha Merylonak megmu- tatjuk a képet, sokat mesélhet a rajta szereplőkről: csupa nagy kaliberű gengszter, leszámítva persze a buta Ernie-t. Louie-ről viszont azt hiszi meghalt, mert egy szép napon szőrön- szálán eltűnt.) Így tehát Louie a fotótól rögtön barátságosabb hang- nemre is vált, már csak azért is, mert halálra ijed. Megígéri, hogy minden- képpen elmond mindent nekünk – csak nem itt, mert ha meghallják ml- ről beszél, biztosan halott ember.

Az éjszakai találka színhelye egy ki- halt raktár, ahol – természetesen – azonnal üdvözlésekkel fogad bennün- ket egy ránk váró úriember, majd be- menekül a gyárba. A tárcánkban lapu- ló szerencsepénz megóv bennünket, az első golyótól – de a következőtől már nem fog, így tehát amikor követ- jük a fickót a gyárba, ne egyenesen előre induljunk el, hanem forduljunk a jobb oldalon levő ládák felé. Az egyik üres palackot hajtsuk előre, majd amikor az emeleten felbukkan a tám- adónk, erőszakkal belé egy golyót. (Tök jó, egyébként tényleg egy korhű német Luggerrel lövöldözött ránk...) A holttest megmotozásakor a Hotel Cle- veland gyufaskatulyája kerül elő, amelynek a fedelén egy ismerős név díszel: Muhlhaven.

Ahogy kilélel sétálunk a gyárból, egy fiatal flú egy nagy csomagot nyom a kezünkbe, és eltűnik. Meglepetés. (Nőknek szól) Na mit gondoltok mi van benne? Talált. Louie flú elég megle- pett kifejezést sugárzó buksija. Ő volt a Black Dahlia nyolcadik áldozata...

Ezzel vége is az első napnak, a más-odik CD-nek és – mivel a folytatásos krimiket is rendszeresen ott szokták elválni, amikor a legizgalmasabbak – egyelőre a leírásnak is. Június! számunkban azért természetesen folytatjuk.



WAR GODS

Az alábbi cheatek aktiválásához az új játék elindítása előtt előszel- lépünk a Properties-menübe, és válasszuk az Advanced opciót. Ebben lesz egy Cheat Codes nevű mező, ide kell begépelnünk őket. Ha mindent jól csináltunk, akkor a Cheat OK üzenet fog megjelenni.

2509 - Szabad játék
1971 - Az első játékos láthatatlan
1515 - A második játékos láthatatlan
477 - egy kör után vége a csatának
387 - Grox
9021 - Exor
9997 - Csak a titkos szinteken játszunk
1037 - Könnyű fatalitok

Helló mindegyiknek! Itt jön megint apátok a súlyos levelekkel. Illetve nem: előbb anyátok jön, mert a múltkor megígértétek valakinek, hogy ha öt számot vesz, akkor öt Sandra Bullock lesz a Csevegőben, meg poszteren, meg minden. Fényes páncélom az igazmondás. Ime:



Hát istenem, kicsit összemertek (miniposzt). Majd eladom a japánoknak, azok úgyis buknak minden apró bisz... Izé... szóval apróságra. Tudok ilyen Lara Crofttal is, az esetleg mamagocsi márkanévvel kerülhetne forgalomba. Ha egyébként már úgyis Laránál tartunk, akkor az a havi leleményeket rögtön kezdhetjük is egy hozzá kapcsolódó kis opusszal, amelynek a megszólításától egyébként ki-vert a víz – azt hittem, valami sajtóper lesz belőle:

Tisztelt CoVboy főszerkesztő úr. Először is fontosnak tartom megjegyezni, hogy nagyon jó az újságotok, nekem is nagyon tetszik. Legjobb lenne, ha havonta is megjelenne, szerintem jó lenne. (Hát az szerintem is jó lenne! Úgy látszik megint nem tökéletes a vidéki terjesztés...)

Észrevettem, hogy már lányokat is vesztek fel az újságba, akik nagyon szépek. (Nahát! Én ezt nem vettem észre. Illetve, kím, – megöl a Rona meg a Nóri –, AZOK a lányok, akik már régóta itt vannak, természetesen nagyon szépek, én azt nem vettem észre, hogy ÚJ lányokat vettek volna fel, akik nagyon szépek. Bár ha jól belegondolok, nem kizárt, mert Martin napok óta a mellékhelyiségben tartózkodik...) Ezúton kérem (követelem) (Maradjunk az A-verziónál, az jobban hangzik) minden alázatosságotan istenfő ember nevében, hogy (légszi) jelentés-tek meg az újságban a sok képet Luláról és Miss Croftól kevés ruhával. Legjobb lenne, ha már most az újság közepére a poszterbe tennék őket együtt (ruha nélkül) nagyon közel egymáshoz. Ha látnék egy ilyen képet az újságban, azonnal kivinném és a kezembe fognám és a falamra függeszteném. (A képet ugye?) Előre is szölok, hogy ha nem lesz poszter, akkor magamat függesztem a falra. De úgy, hogy még én sem tudjak lejönni róla. És akkor úgy is maradok. (Hm, hát ez is egy megoldás lenne, bár nem tudom, hogy nem késztünk-e el vele?)

Befejezem, de még annyit szeretnék kérni, hogy stábfotót ne tegyél az újságba, csak ha rajta van a két lány is (mármint Lula és Lara). De az se baj, ha csak ketten vannak rajta együtt, ruha nélkül és nagyon közel egymáshoz.

Üdv: Pityuka

Ut: Meghirdethetnél egy gyűjtést az újságban számomra. Nem pénzt kérek, abból van elég, de a lányok valahogy elkerülnek (tréfásan úgy hívnak Pityuka). Szóval annyit kérek (mármint annyi lányt, hogy ne tudjak tőlük mozdogni se. Rajzolt lányok is jöhetnek, őket is szeretem.

Kedves Pityuka! Ez ugyan nem a Cseve Bravo levelezési rovata, de ha már

úgyis ide küldted a levelet, szívesen foglalkozunk a problémával. Tartok tőle, hogy kérdésedet nem igazán tudjuk maradéktalanul teljesíteni: a nagyon közel még menne, de a ruha nélkül már semmi esetre, több okból sem. Egyrészt: az újságot mások is olvassák, és képzeld csak el, mekkora közfelháborodást okozna, ha mindenféle ruhátlan gümbölyded (illetve szögletes, mert poligon – ráadásul a Lula csak 2D!) jelennének meg benne. Hogy nézne az ki?! Micsoda gusztaustalanság! Másrészt: egyenjogúság van, emancipáció, meg csupa ilyesmi. Az újságot lányok is olvassák, és ha a te kíváncsiagoknak eleget teszünk, nyilván joggal várnák el, hogy kielégítsük az ő hasonló jellegű igényeiket is. Most el tudod képzelni mondjuk Duke Nukemet tangabugyiban? Nélküle? Szóval ez nem megy. De mivel úgyis nemsokára gyermeknap lesz, nem akarlak elzamorítani: esetleg annyit tudok segíteni, hogy az előző Csevegőben szereplő Laráról leretesz-tem a ruhát. De azt csak neked.

(A kedves anyukának pedig üzenem, hogy haladéktalanul engedje ki Pityukát az utcára. Van ugyan fantáziája a gyerekeknek, de ha továbbra is ott marad a kalitkában, akkor a jövőben is kizárólag virtuális lányokról akarja lelemádkozni a ruhát – ÉS ABBÓL NEM LESZ ÁM UNOKAI)

Sziasztok 576 stáb!

En regóta az újság lelkes olvasója vagyok, szerintem az újság kezdettől fogva jó. Az egyetlen dolog, amin csodálkozom, az az, hogy miért nem mentek el jósnőnek ha egy játék tényleges megjelenése előtt 3 hónappal már leírást tudtok róla írni.

Ki mondta neked azt, hogy nem mentünk el jósnőnek? Ki más lenne a félelmetes Baba Galiba, ha nem én? (Szerelmi és pénzügyi horrorazkóp, vaják-kenu szakszaktály, stb. Pontos ki-azoigálás, szerény árak, áfás számla. Hívja az ISSN 0865-8226 telefonszámot! Belföldi hívás, havi díja CSAK 318 Ft, ami már tartalmazza az áfát!) Vári Zolt pedig a Vörös Rébék, aki általmegy a keskeny pallón, és elrepül (real 3D-ÁFA). Mellesleg ahhoz nem kell jósnőnek lenni, hogy három nap múlva megjelenő játékokról írjunk: a játékkidők arra tartják a PR-eseket, hogy a különféle tesztújságokat mindenféle alfákkal, bétákkal, tesztverziókkal és demókkal tömjék. Egy 90%-ig elkészült programon már nem szoktak túl sokat változtatni, arról már lehet karcoltani pár sort. Különbös a haszon: nekik ingyen reklám, az újság meg telik a red hot anyagokkal. Kaplaga?

Más: kire szavaztok?

En Guybrush Threepwoodra. (Bár mondjuk ahogy elnézem ezeket a kutyallatokat, sok komoly ellenfele van.) Szerintem a többiek is rá adják voksukat, mert közöltem veük, hogy állampolgári joguk eldönteni, hogy kire szavaznak, de ha nem erre, akire én, akkor mindannyian ki vannak rúgva.

Más: Stábfotó mikor lesz?

Nahát, mintha ezt a kérdést már hallottam volna valahol...

Más: miért ilyen drága az újság? A *-t

CD-vel 2x ekkora terjedelemmel alig 2x ennyire megvehető.

Na látod. A mi kis szépségünket pedig a * magazin FELÉRT megvehető ^{terjedelemben} terjedelemben! Az meg már csak plusz szolgáltatás (és külön nem is kell fizetni érte), hogy vigyázzunk CD-meghajtód épségére, és nem mellőkelünk fél CD-t fél demókkal az újsághoz! Mit is kezdenei veük? (Most látom csak milyen jó kis marketinges lesz belőlem egyszer...)

Más: milyen modemetek van? (Fehér.)

Van már hóm páddzs-etek? (Nincs.)

CoVboy: mi a kedvenc ételed? (A lejm, amire T.J. meghív a Lipical kisvendéglőbe. Illetve most már nem így hívják, mert mióta tulajdonosváltás volt, kiszűgöltek két düglött tehén bórót, felemeiték 50%-kal az árakat, és hirtelen "Bőkebíró Pubb" avaszták. Eddig az volt az étlapom, hogy sajttal töltött borda, most meg az van, hogy "Mókusfogó Alice kedvence". Most mondd meg őszintén: te rendelnél egy ilyen nevű ételt?)

Nos, elég a kérdésekből. Légszives ha nincs tele a tökökötök az ilyen hülye kérdésekkel, válaszoljatok! Kösz szépen, jó szavazást: Veresboy
Mint a mellékelt ábra is mutatja, még nincs tele.

Hello Govboy!

Először is add meg annak a tarka bombázónak a nevét és telefonszámát aki az áprilisi szám cseviijében szerepelt. (szerelem első látásra) :- (Maria, Hartyánpusztá, a nagy nyárfánál jobbra. De csak óvatosan, mert most bög errafelé Gazel is, a fedezőbika.)

Most pedig más:

1. Hol a stábfotó, hol a CD-melléklet? (tehát a szokásos kérdések) (Már megint kezdiki!)

2. A lap osztódása előtt nem változtatt volna semmit az oldalszámnövelés. Most viszont jó lenne, ha hosszabb lenne a lap, mert elférne több játékeszt és lehetnének új rovatok (pl. LEG... LEG... LEG... rovat a hónap kiemelkedő, vagy kiemelkedően gyenge játékaival stb.). Jó most azzal érvelsz, hogy drágább lenne az újság, de aki kiad 318 pengőt érte, az megveszi valamivel többért is, főleg ha jobban tetszik neki az újdonságok miatt.

3. A Carmageddon 2-t mindenképpen vesézzétek ki mert az "idült pszichopata" esetleg lebontják a szerkesztőseget Sokszor csókol Róbert bátyád.

u.l.: Igazán nem okoskodni akaro-

rok, de az áprilisi számban, a 26. oldalon, az F/A-18 Korea elemzésének első oldalán, a legfőbb kép szerintem egy Tomcat-et ábrázol. (nem mintha fontos lenne csak gondoltam szölok)

Hm, tényleg milyen igazad is van! Ha jól belegondolok, már pontosan három éve ugyanannyi az újság ára, közben meg ugye volt némi áramelés, meg rárakták a 12% ÁFA-t, meg hasonlók. Bogarat ültetnél a fülembé...

Ul.: Pazichopatak jöhetnek nyugodtan. Mindig is komítam a rokon lelkek társaságát.

Ul. 2: Megtekintettem alaposabban azt az ominózus képet, és tényleg elég furcsán fest az a gép azokkal a függőleges vezérsíkokkal... Maradjunk annyiban, hogy a képaláírás azt tartalmazta, hogy minek kellene ott lennie, a többit pedig vegyük a játékfejlesztők költői szabadságának. Nevezhetjük Hornetnek, Tomcatnek,



Jerrymouse-nak vagy akár Bólának is. EZEN aztán tényleg nem fogunk összeveszni, inkább ugorjunk.

Kedves CoVboy!

Én a IV. évfolyam első számától veszem az 576-ot, és nem bántam meg! Csak egy, két kérdésem lenne hozzád.

1. Honnan kaptad a CoVboy nevet?
2. Honnan kapta az újság az 576 evet? Jaj! A Quake-kel kapcsolatban: Örülök, hogy nem hálózott be benneteket Quake. (Értsd: nem raktok be minden számotokba a Quake-ről cikket) Remélem válaszolsz a kérdéseimre. Tamás
Igazán csodálkoztam, hogy mióta itt vagytok, rendszeresen visszatérő kér-

dés volt ez a kettő – de mostanában gondolkodóba estem (szűkösebben előfordul az ilyesmi), és rájöttem, hogy lassan már egy nemzedék felnőtt azóta, mióta mi elkezdtünk újságokat gyártani... A kérdésre válaszolva:

1. A CoVboy nevet én adományoztam magamnak valamikor 1989 derekán, amikor egy Commodore Világ (röviden: CoV) nevű – azóta megszűnt – újságban hirtelen felindulásból kineveztem magam postamesternek. A második szótag már nem tudom honnan jött, talán arra utalhat, hogy a gyengébb nem soraiha tartozom.

(Ebből is látszik, hogy ez nálam már elég régóta tartó szindróma, és most már úgy látszik, hogy gyógyíthatatlan is. Erről egyébként eszembe jut egy roppant jópofa ismerősöm, akivel összefutottam a múltkor valamelyik vendéglátóipari egységben, és midőn megtudta, hogy még mindig játéktíráásokat meg leveleket írkálok, a következő frappáns találos kérdést tette fel: "Miért nem keresel végre valami becsültes munkát magadnak?" Korrekt?!)

2. Az 576 név pedig arra vezethető vissza, hogy az újság kezdetben az 512 Kbyte-os Amigán, illetve a 64K-s Commodore 64-esen futó játékokkal foglalkozott. Valami bonyolult matematikai művelet folytán ezekből a számokból jött ki a cím valahogy. Később persze ezek a masinák szépen kihaltak belőle, és jöttek helyettük a PC-k meg a konzolok, de mivel az újság továbbra is a kítaposott övényen haladt tovább, maradt az addig jól bevált márkanév.

Szeva 576, főleg CoVboy és V.Z. I

Úgy vettem észre, hogy az a bizonyos "haladás kerékkötője" levelem, amit annyi próbálkozás után leköszöltél, sok félreértésre adott okot. Például rögtön a 3d-s szöveg... Öregem, én isten bizony nem így érttem! Én is

lmádom a gyors procikat, a szép játékokat, meg minden, de változatlanul az a véleményem, hogy csak erre építeni egy játékot nagy kib***s a vevő felé, kétszeresen is.

DE! A levelemben a Nightmare Creatures meg az Overboard nem ELLENPÉLDA volt, hanem épp az előbbi "csak erre építeni" szövegre példa... Most nem is csak a pénzről van szó, az úgyszincs, de épp ti szoktatok ilyesmiket írni, hogy hiába a szép grafika meg a gyorsaság, ha a játék maga suxx. De úgy látszik, elég ködösen fogalmaztam, na mindegygy. Csak még annyit, hogy a negatívumokra szépen reagáltál, de a dicséretek mint ha elfelejtetted volna... (A kötelező szerepesség tiltja, hogy a dicséretekkel foglalkozzunk. Az egyébként is

alapállapot, hogy az újság maga a tököly, mert – hogy elődömet idézzem – "régén beképzelt voltam, de most már tökéletes vagyok"). Azért köszi, hogy végre betettél a Chewy-be, még ha a fél

ország hülye bunkónak is néz miattá. (Ugyan-ugyan, fel a fejell! Vedd úgy, mint a sztárok: mindegy, hogy mit ír az újság – csak írjanak rólam!) Én se azt akarom, hogy mostantól 1994-es színvonalon legyenek a játékok újra, csak azt, hogy ez jelentsen is valamit, ne találkozzam olyan sok szeméttel, ekkora gépigényekkel. Ugye ez nem akkora kívánság? (Hát nem tudom, talán Dévényi Tibi bácsi szakértő ennek a megítélésében...) Most már van egy olyan technikai háttér, amire lehet dolgozni, akkor minek ilyen szittyókat írni? V.Z.-nek annyit üzenek, hogy meg ne orroljon rám. Ő az egyik nagy kedvencem a gárdában, már csak azért is, mert igazán öreg 576-os róka... Szóval, ha ködösen fogalmaztam, bocs mindenkitől, és remélem, most meg tudtam magyarázni a nézeteimet...

A stábfotóval kapcsolatban csak annyit: eszedbe jutott már, hogy valami jó tollú karikatúristával lerajzoltatod őket (meg persze magadat)? (Eszembe.) De azért a normál fotónak jobban örülnék. A szavamat betartandó, itt a jutalmad a levél le-



közléseért az attachban. A Chewy most is jó, a Lara nagy kép egy kissé illúzióromboló, de szellemes. (Szerintem a mostani dekorációként szolgáló, valami koeppshowból szelasztott figura is egész szellemes. Vagy leg- alábbis szellemképes.) A játékokról mostantól inkább nem írok, mert a végén még banlistre kerülök mindenhol... Na akkor erőt, egészséget, és éljen a hagyományos magyar-gumiparti barátság! Ja, és

továbbra is TI VAGYTOK A LEGJOBBAK!!!
U.I.: Láttam egy naaaaaaaagyon jó játékot Win95 alá, az a címe, hogy Pítét Bill Gates képébe... Az emlékezetes tudobálás képei alapján készült, és igen humoros egy darab...

Természetesen semmi probléma nem volt a múltkor sem a levélkóddal, mert – mint azt már párszor kifejtettem – mindig szívesen fogadjuk az építő jellegű kritikákat. (Legfeljebb vitatkozunk velük egy kicsit, vagy itt a Csevegőben kitérgetjük, hogy mi és miért nem fog menni.) Ha múltkor esetleg félreértettem volna valamit, akkor részemről is sorry. Azzal meg igazán nem tudunk mit kezdeni, hogy a játékkfejlesztők rendszerint a leg-szörnyűbb erőművekre fejlesztenek egy játékot, gondolván, hogy a világon mindenki meg tudja finanszírozni a hardvere felélenként történő lecserélését a legmodernebb konfigurációra. Ez egy tendencia, miként az is, hogy az új játékok 95%-a valamilyen előzőleg már jól bevált ötlet lemásolása (jobb esetben továbbfejlesztése, de az sem mindig jellemző). Egyezünk meg abban, hogy pukkadjanak meg! A virtuális sorítalért köszönet, amit – bár nem különösebben komlóm a Kapszoltért – természetesen ünneplőes keretek között virtuálisan magamba is szívtottam. Most már sokkal jobban vagyok. Legalábbis virtuálisan.

DIZÁJN-CENTER

Itt a levelet most en trom
DirCoVboy(Coffboy)ItmókaHal
dor01 fedélzeten, Lara Croft
azslemben, cápcasalogatosipalazsembem
n.

Elő írt: Most levelet írok

Utó írt: Tetazik az ujsag Ha! POFA BE
TE BRAZIL, bo

de itt buzál mellettem a Hajdu Gábor

Ja és azt üzenem az unokatesóm
haverjának a hugának a annak a szomaz
edjának, hogy tele van vele a tökéletesse
gem!

Már Miért juncia CD-je az 576-nak?

Utó Utó írt: Na, vegyünk e
gymástól erzekeny búcsút!!!!
Ja van egy új viccem: Kik jönnek a mai
partura, dragam?

-Ne aggódj, csupa finom úrember!
Na csó
Barú(king)

Ja, iz(a titka mindennek)eni visszal!

**Wahy, a legyőző és a legyőzött:
Csodálatos voltát a Téli Lábballom,
mert Állandón arított vele szem-
be, hogy ez miért nem moka jutott
eszembe. Minden hónapban ékezik
ugyanis néhány roppant dráker
tartalmú és/vagy kinevőző állagú...
E-mény kezdnek, emolyokból már léven
kárna egy kinevőző. A fent látható
keestrukció annyira kinevőző magát a
szembe, hogy egy alkalomra én is
nyitok egy ilyen kis Dízaj Center-
be. Mellesleg kommentálnak azt is
hozzátűztem, hogy rendszerint az
ilyen tartalmú levelek szerzői szoktak
mellátlanokból, hogy nem válaszol-
nak postárukban felvetett mály-
szántó gondolatokra...**

Csőrepedés, CoViubi! (Az korrekt étel,
különösen megromolva, amikor Ubisoft.)

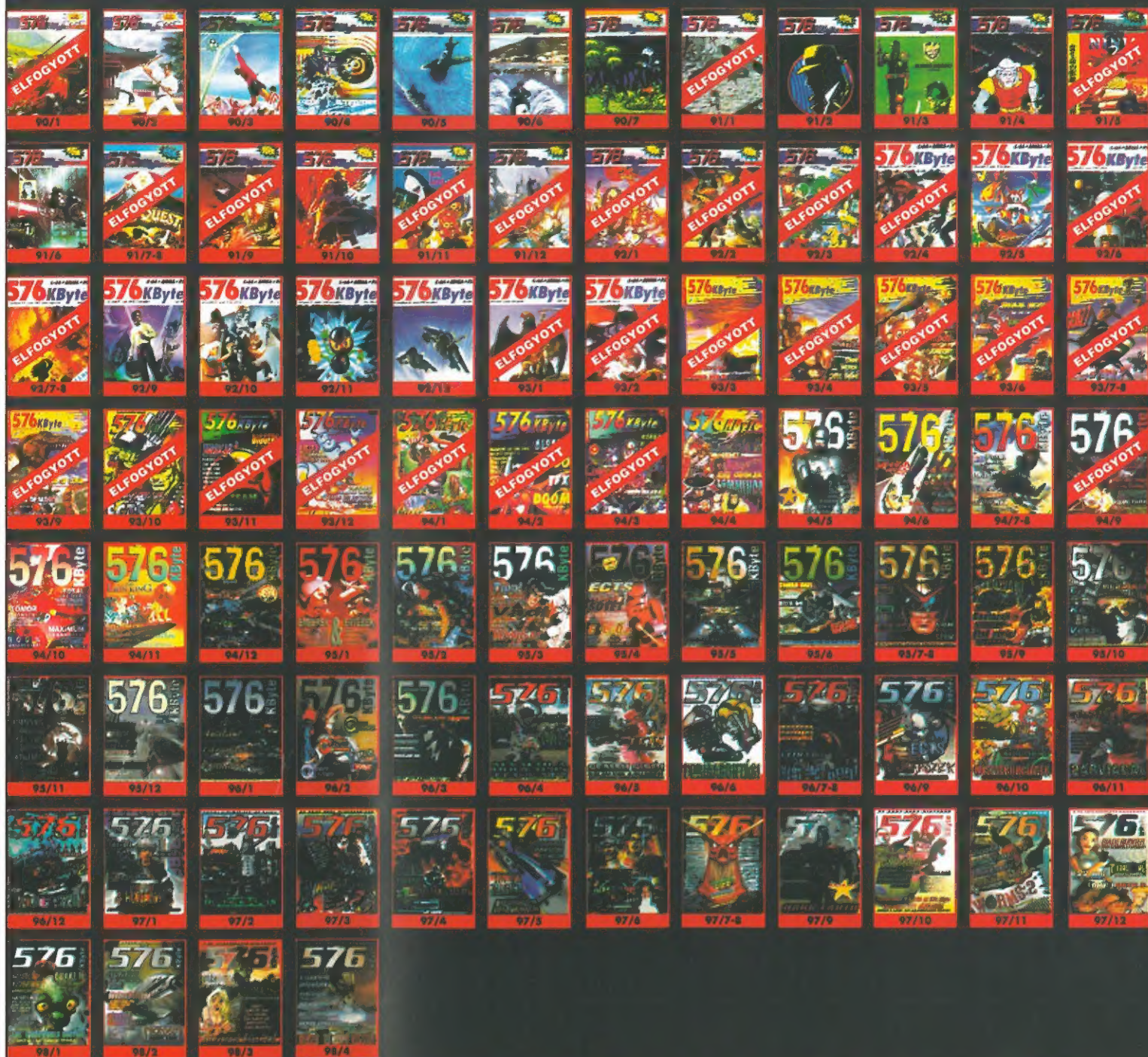
Először is leszögezem, hogy ez már a
harmadik levelem hozzád, és se válasz, se
reagálás. (Már hogyné lett volna reagá-
lás: az addigi kettőtől görcsöt kaptam.)
A nevem Mazsola, és ha most sem kapok
választ, bemegeyek a szerkesztőségbe, és
kifüstölöm az agyadat egy BFG-9000-sel.
Ennyi elég is lesz, lépjünk tovább a kelie-
mesen bemutatkozásra. (Szó se róla, ha-
tásos egy librettó volt.)

Az újság szuper, csak a Csevegő, szuper,
meg minden, de jó lenne visszahozni a ré-
gi, címeikkel ellátott leveleket, így ugyanis
nagyon ömlesztett az egész. (Akkor ez itt
nem egy sajtótérkép, hanem egy sajtó,
óh! termék. De egyébként velem lehet
beszélni: júniustól falcímközöm a leve-
leket.) Kedves CoVboy, addig nem ha-
gyom abba a levelek gyártását, amíg nem
lesz stábfotó. És ez nemcsak az én véle-
ményem, hanem a hőrsöngömé is. Mi len-
ne, ha a CD-re rakták rá? (Népfelkelés.)
Menekülnek a fotóalanyok? Erre is van
megoldás. Vári Zoltit fenyegezd meg a Ho-
mok Titkaival, vagy akármmivel. Martintól a
nőket, T.J.-től a szerepjátékokat vond el,
te pedig ha nem akarsz fotómodell lenni,
abban az esetben K. László, Budapesti la-
kos, ezennel életfogytiglani főszerkesztő-
ségre ítéltetik, mindörökké, ámen.

Kedves Füst Miláni Vegye reagálásnak
azt, hogy ezennel meghajlok a népaka-
rat előtt, és bejelentem, hogy lesz stáb-
fotó, de nem júniusban, hanem a júliusi
dupla számban. Olyan stábfotó lesz,
hogy még! Cserébe viszont a roppant
súlyos ítéletet enyhíteni méltóztatassék.
Maradtam kiváló tisztelettel: CoVboy

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezőkre állé 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha ráösszeszám postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!

A megjelölés rovatra írd be:

"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/6.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/7.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-	91/5.	79,-	92/8.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
90/6.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/8.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-		
90/7.	79,-	91/7.	79,-	92/10.	98,-	94/9.	218,-	95/6.	218,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-		
				92/11.	98,-	94/10.	218,-	95/7-8.	376,-	96/7-8.	376,-	97/7-8.	376,-		
				92/12.	98,-	94/11.	218,-	95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-		
						94/12.	218,-	95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltségi) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2990,-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2990,-	
PC JOY - ACTION PAD	4990,-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3990,-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5990,-	
PC JOY - FX3000	6990,-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14990,-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5990,-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6990,-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME	16990,-	
+ X WING VS TIE FIGHTER		
PC JOY - MAGNUM 6	9990,-	
PC JOY - MASTER PAD	5990,-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4990,-	
PC JOY - POWER PAD	3990,-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7990,-	
PC JOY - SABRE	5990,-	
PC JOY - SABRE PRO	6990,-	
PC JOY - SPRINT PAD	4990,-	
PC JOY - SWIFT PAD	4990,-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9990,-	
PC JOY - TORNAO	3990,-	
PC JOY - TRIDENT PAD	8990,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3990,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3990,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÁRGA	3990,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÖRKE	3990,-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399,-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1990,-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	8990,-	
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL	24990,-	

AMIGA

JÁTEKOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
BANSHEE A1200	4990,-	000,-
BOB S BAD DAY	1990,-	
BRIAN THE LION A1200	3990,-	000,-
DENNIS A1200	2990,-	999,-
DISPOSABLE HERO	2990,-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1990,-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2990,-	000,-
RISE OF ROBOTS A500+	4990,-	999,-
SECOND SAMURAI A1200	3990,-	000,-
SHADOW FIGHTER AGA	2990,-	000,-

ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1490,-
EGM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1490,-
EGM2 (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1490,-
N64 MAGAZINE	1490,-
PC FORMAT-CD	2490,-
PC GAMER-CD	2490,-
PSX OFFICIAL-CD	2490,-
SEGA SATURN OFFICIAL	1490,-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTEKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

CD 32

JÁTEKOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
CHUCK ROCK	3990,-	000,-
HUMANS	3990,-	000,-
INTER KARATE +	1990,-	000,-
SUPER METHANE BROTHERS	2990,-	000,-
SUPERFROG	2990,-	000,-

C64

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	590,-
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	590,-
-POSTMAN PAT 1,2,3	
A KASTÉLY	990,-
ACTION FIGHTER	690,-
ALIEN 3	990,-
BAAL	990,-
BBURAGO RALLY	990,-
BOOM	990,-
CAPTAIN PIZZ	990,-
CREATURES	990,-
CREATURES 2	990,-
DALEX ATTACK	590,-
DIE HARD	990,-
DOUBLE DRAGON 3	990,-
DYNASTY WARS	590,-
EMPIRE STRIKES BACK	990,-
F16 COMBAT PILOT	990,-
FACE OFF HOCKEY	990,-
FERRARI F1 CHALL.	990,-
FINAL FIGHT	990,-
FOTBALL MANAGER 3	990,-
GRAND PRIX CIRCUIT	990,-
HUDSON HAWK	790,-
JAMES POND 2	990,-
JAWS	690,-
LAST NINJA 3	990,-
LETHAL WEAPON	590,-
LONG LIFE	990,-
LOTUS ESPRIT	990,-
MC DONALD LAND	990,-
NEW ZEALAND STORY	990,-
NEWCOMER	990,-
NO LIMIT	990,-
NORTH & SOUTH	990,-
PINK PANTHER	990,-
POLE POSITION F1	990,-
PREDATOR	990,-
RAINBOW ISLAND	990,-
RAMBO 3	990,-
RETURN OF THE JEDI	990,-
ROADRUNNER	990,-
ROBOCOP	990,-
ROBOCOP 2	990,-
RUNNING MAN	990,-
SHADOW DANCER	990,-
SHADOW WARRIOR	990,-
SHINOBI	990,-
STAR WARS	990,-
STREET FIGHTER 2	990,-
STREET ROD	990,-
SUPER MARIO	990,-
SWORD OF HONOUR	990,-
TEENAGE M NINJA TURT.	990,-
TERMINATOR 2	990,-
TETRIS ÉS KIKUGI	990,-
TOM & JERRY 2	990,-

C64

LEMEZEK

TOTAL RECALL	990,-	490,-
TURBO OUTRUN	990,-	490,-
TURRICAN II	990,-	490,-
TUSKER	990,-	490,-
VENOETTA	990,-	490,-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
BATTLE COMMAND	990,-	490,-
ROBOCOP 3	990,-	490,-
TOKI	990,-	490,-

KAZETTÁK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
ACROJET	690,-	290,-
ALIEN 3	990,-	290,-
BADLANDS	690,-	290,-
BLUE BARON	690,-	290,-
CALIFORNIA GAMES	690,-	290,-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	290,-	
CONTINENTAL CIRCUS	690,-	290,-
CRACKDOWN	690,-	290,-
DELTA	290,-	
FORGOTTEN WORLDS	690,-	290,-
GEMINI WINGS	690,-	290,-
GO FOR GOLD	290,-	
HUNTERS MOON	690,-	290,-
LAST V8	690,-	290,-
LED STORM	690,-	290,-
MC DONALD LAND	990,-	290,-
MICROPROSE SOCCER	690,-	290,-
MOONWALKER	690,-	290,-
MULTIMAX vol. IV	290,-	
NEIGHBOURS	290,-	
NIGHTSHIFT	290,-	
PIRATES	990,-	290,-
Q10 TANK BUSTER	690,-	290,-
QUEDEK	290,-	
RICK DANGEROUS 2	290,-	
ROBOCOP	290,-	
RODLAND	690,-	290,-
SILKWORM	690,-	290,-
SKATIN USA	690,-	290,-
SOLO FLIGHT	690,-	290,-
ST DRAGON	690,-	290,-
STRIDER II	690,-	290,-
SUMMER CAMP	290,-	
SUPER SCRAMBLE	690,-	290,-
SWIV	690,-	290,-
TETRIS ÉS KIKUGI	690,-	290,-
TIGER ROAD	690,-	290,-
TITANIC BUNKY	690,-	290,-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



97/1



98/1



98/2



98/3



98/4

Egy újság, amiben mindent
megtalálsz a konzolokról!
Májusi számunk május 27-án
jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Resident Evil 2 (PSX),
Gex 3D (PSX),
Quake 64 (N64),
Pitfall 3D (PSX),
Lucky Luke (PSX),
Dark Rift (N64),
Death Dungeon (PSX),
WCW Nitro (N64),
Dark Omen (PSX),
Spawn (PSX)

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a
szelvénnel érvényesek!
Egy áruháznál több játék
vásárlására is jogszerű!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237

Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)

